特別付録『DOAU』&『キングダムアンダーファイア』下敷き／Xboxアワード募集開始

Xbox専門情報誌

XBOX

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2005 APR. 4月号 特別定価 630Yen



The four great game features

4大ゲーム総力特集！

北米で大ヒットしたアクションRPG！

Fable

中盤ステージを攻略！

キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～

マルチプレイの楽しさを紹介！

スパイクアウト バトルストリート

全国1位プレイヤーが指南！

DEAD OR ALIVE Ultimate

2004年発売のXboxナンバーワンゲームを読者が決める！

Xbox GAME Award 2004 募集開始！

Urgent news flash 緊急速報

GW公開の話題映画が早くもゲーム化！

コンスタンティン

X Special 特報

Forza Motorsport

スプリンターセル パンドラトゥモロー

レインボーシックス3 ブラックアロー

レッド・デッド・リボルバー

スーパーモンキーボールデラックス

X Capture 攻略

スター・ウォーズ リパブリックコマンド

アウトラン2

メタルウルフカオス

メックアサルト2

ブリンクス2

ガングリフォン アライドストライク

メタルスラッグ4

ファントムダスト

ヒットマン：コントラクト



特別付録

表 裏

DEAD OR ALIVE Ultimate & キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～

特製オリジナル両面下敷き

ファミ通.com


古の謎を追い求め、この星を狙う侵略者。
選ばれし戦士が今、迎え撃つ。
XBOX
BUNGIE
XBOX LIVE
CERO 15
www.xboxhalo2.n
HALO 2
希望小売価格 6,800円
好評発売中


「HALO 2」やるならXbox Live™!!
Xbox Live™ 2ヶ月間無料キャンペーン実施中!
全世界で会員140万人を突破したXbox Live で、
「Halo 2」のオンライン対戦に参加しよう。
始め方はカンタン。「Halo 2」を含む、Xbox Live 対象タイトルに、
同梱されている「2ヶ月間無料カード」を使って新規登録すればOK。
登録日から2ヶ月間無料でお楽しみいただけます。
HALO
地球から平穏な日々が消え去る。

クローン部隊、出撃す。

遠い昔、はるか彼方の銀河系で・・・。銀河は混乱の時代を迎えていた。台頭する独立星系連合に対し、共和国は軍事力を持って対峙するしかすべが無かったのである。共和国クローン部隊に、重要なミッションが与えられた。混戦がつづく敵陣内へ進入し、その中枢を破壊することが最終目的だ。リーダーであるあなたは三人の部下を統率して、戦火の奥深くへ進攻しなければならない。ミッションの成功の鍵はあなたの戦略にかかっているのだ。



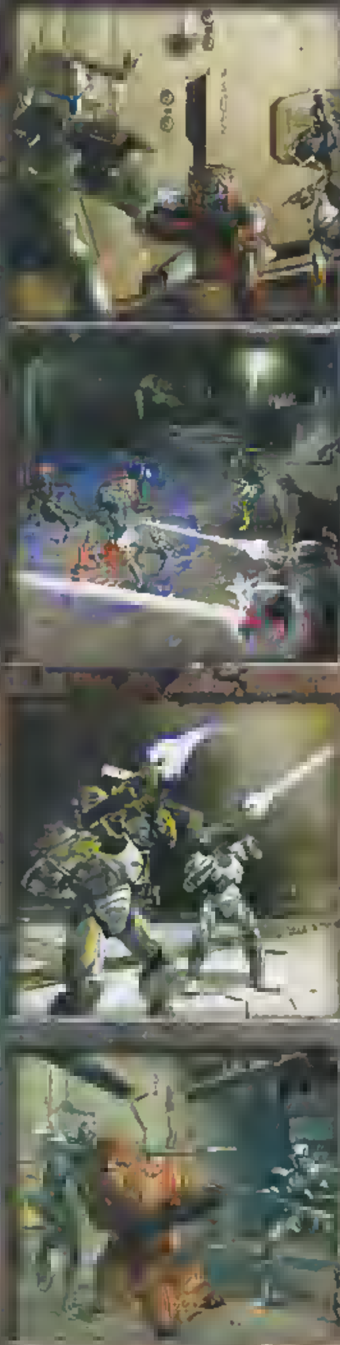


部隊を統率
プレイヤーはクローン・トルーパー部隊のリーダーとなって、チームを指揮しながら、戦場へ進攻。AIを搭載した部下たちは、あらゆる戦況下でプレイヤーを援護してくれる。

指令を出せ
ワンタッチの簡単操作で、探索・狙撃・爆破・援護など、部下に多彩な指令を出すことが出来る。
戦略を組み立て、部下を巧みにコントロールせよ!!

充実した対戦プレイ
オンラインでは16人までの同時プレイが可能!!対戦や協力といった豊富なゲームモードを選択し、大勢のプレイヤーたちと熱戦を展開!!

そしてサーガ[illegible]章へ
映画「エピソード3」で活躍する最新キャラクターやビークルの数々が登場。エピソード3への伏線となる、新たなストーリー。



2月17日発売!!

www.japan.ea.com/republic_commando

[販売元] エレクトロニック・アーツ株式会社
〒106-6018 東京都港区六本木1-6-1 泉ガーデンタワー18F
カスタマーサポート係:[TEL]03-6229-8800(10:00~18:00/土日祝休)
[FAX]03-6229-8805 [WEB]http://www.japan.ea.com/support/
※ゲームの内容、攻略に関しましてはお答えしておりません。

世界160個限定フィギュア 抽選で10名様にプレゼント

スター・ウォーズ リパブリックコマンドの発売を記念して、世界で160個しかない限定フィギュアをプレゼントいたします。

応募方法
製品購入後、www.japan.ea.com/user にてユーザー登録を行ってください。
締切:2005年3月10日
当選の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。





さぁ出るぞ!! OVA第2シリーズ!
新キャラ&新展開! 天風たちは〜!?

ストラトス・フォー アドヴァンス

CODE：201「WAVE OFF」OVD特別限定版〈初回限定生産〉

3.25 ON SALE DVD：30分 ドルビーデジタル ステレオ 16:9・スクイーズ/ビスタサイズ・片面1層 ※通常版DVDも同時発売!
ジャケットは山内則●描き下ろしイラスト!!
●限定特典：メテオスイーパーなりきりアイテム 特製プレッシャースーツ・エプロン 意味なくウレシイ?胸パット付き!
早くも第1巻ご予約受付中! CODE：201 ROLL OUT DVD特別限定版 ON SALE ご予約締切日
公式HP http：www.stratos4.jp ©2005 スタジオ・ファンタジア/バンダイビジュアル



祝CLAMPデビュー15周年!! いよいよDVDボックスで登場いたします!

CLAMP学園探偵団

DVDメモリアルボックス

4.22 ON SALE DVD：約650分 全26話収録 ドルビーデジタル ステレオ 片面2層 6枚組 ¥27,300 1997年TV放映作品
ボックスイラスト・インナージャケットとも、キャラクターデザイン田中比呂人描き下ろし
●初回封入特典：CLAMP学園探偵団アートブック
●封入特典：解説書(16ページ)
●映像特典：「ある日のCLAMP学園探偵団」(全13話)、ノンスーパーオープニング、ノンスーパーエンディング×2種、第1話番宣 ほか
©CLAMP・角川書店・バンダイビジュアル・ぴえろ



原作：藤島康介 講談社月刊「アフタヌーン」連載
17年を迎える超人気コミックのテレビシリーズ、待望のDVD発売であなたのお部屋にも女神が降臨!!

テレビアニメーション ああっ女神さまっ

4.22 ON SALE DVD：約75分 3話収録 ドルビーデジタル ステレオ 16:9・スクイーズ ビスタサイズ 片面2層 1枚組 ※レンタルDVDも同時展開
ボックス&ジャケットイラストはモチロン!キャラクターデザイン松原秀典渾身の描き下ろし
●初回生産特典：ヘルタンティーボックス(DVD3枚収納、4巻と7巻もボックス付きで発売予定)、こうたひろあき「エンディングおえかきイラスト」ポストカード
●映像特典：「ああっ女神さまっ」DVD特別番組、試写イベント映像
TVシリーズ好評放送中! TBS地上波 毎週木曜深夜1:55〜 HBC北海道放送 毎週日曜 CS TBSチャンネル 毎週 午後9:30〜 TBS系BS-i 2005年秋より放送開始予定
マキシシングル好評発売中! OP「OPEN YOUR MIND〜小さな羽根ひろげて〜」ED 歌：石田燿子 発売元：ジェネオンエンタテインメント ¥1,260
発売元・講談社・TBS・バンダイビジュアル ©藤島康介・講談社/「ああっ女神さまっ」製作委員会



スーパーロボット大戦OGのOVA化プロジェクト、ついに始動!
ゲームの中でしか見られなかったロボット&キャラクターが動き出す!!

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION

Limited Edition 第1巻〈初回限定版〉 ご予約●切日3月14日

5.27 ON SALE DVD：約30分 ドルビーデジタル 5.1ch・ステレオ 16:9 スクイーズ ビスタサイズ・片面1層 2枚組 ¥7,140 全3巻
●封入特典：①「PTX-007-03C ヴァイスリッター」彩色済みアクションフィギュア 全高：約90mm (原型開発協力：ボークス/造形村)
②豪華映像満載の「SPECIAL DISC」
第2巻：8月26日発売予定、第3巻：11月25日発売予定 ※通常版も同時リリース
©BANPRESTO BANDAI VISUAL



デビュー15周年、爆発的な人気街道を突き進むCLAMP原作のファンタジーTVアニメーション!!
ニューテレシネによるリニューアルマスター、豪華特典満載のコレクションボックス誕生!!

魔法騎士レイアース

DVDメモリアルボックス〈初回限定生産〉 ご予約●切日4月13日

5.27 ON SALE DVD：約1200分 全49話収録 ドルビーデジタル ステレオ 片面2層 10枚組 ¥52,500 1994・95年TV放映作品
石田敦子描き下ろしイラストのアートボックス入り!! インナージャケットは石田敦子ほか、作画監督描き下ろしイラストの両A面仕様!
●映像特典：ノンテロップOP&ED、もこなの●かき歌ほか秘蔵映像多数収録予定
●封入特典：メインスタッフ・キャストインタビュー収録の豪華解説書
©CLAMP・講談社・TMS

さあ春だ!フレッシュ気分でシャキッとね♥

C O N T E N T S

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850(営業局)

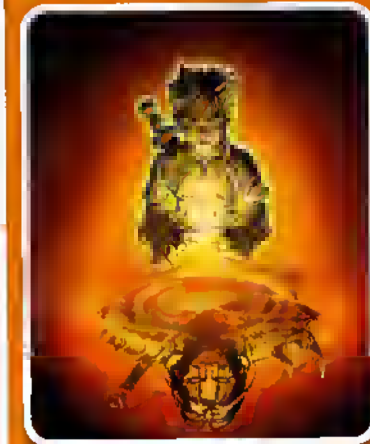
スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
最大4人＝本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人＝システムリンク時は、最大16人プレイの意
――＝ともにプレイ人数が未定の場合

● 対象年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
＝恋愛 ＝恐怖 ＝飲酒・喫煙
＝セクシャル ＝ギャンブル ＝麻薬
＝暴力 ＝犯罪 ＝言葉・その他

● Xbox Live内アイコン
OP＝オンラインプレイ
OP 最大8人＝オンラインプレイは、最大8人の意
OP ――＝オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL＝コンテンツダウンロード
VC＝ボイスチャット
SR＝スコアランキング

COVER



『Fable』
©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.
デザイン：山本和幸

特別付録

DEAD OR ALIVE Ultimate & キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～ 両面下敷き

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol.038

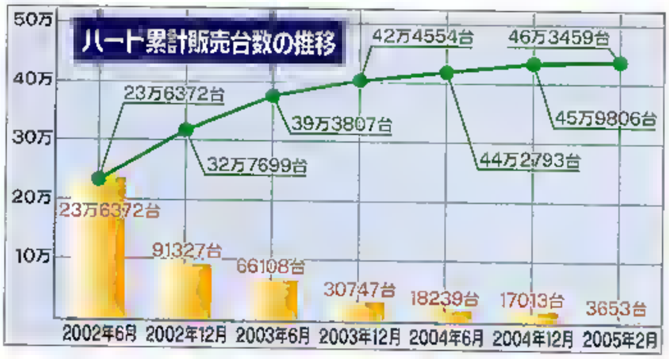
ファミツウ エックスボックス エクスプレス

Special 激動の国内Xbox3年の歩みを振り返る!

IT産業の巨人と言われるマイクロソフトが、家庭用ゲーム機の分野への参入を正式に発表したのが2000年3月のこと。ハードディスクの標準搭載やブロードバンド専用によるオンラインへの対応など、当時としては斬新な仕様がたくさん盛り込まれた本体が、北米にて先行発売されたのは2001年11月14日だった。そして、満を持して日本国内でXboxが発売されたのは、本国アメリカから遅れること約3ヵ月後の2002年2月22日。そして、それからおよそ3年――。現時点での家庭用ゲーム機としては最高峰のスペックを誇るXboxの歩みは、必ずしも順風満帆とは言えないものの、ゲームファンのあいだに確かな足跡を刻んでいる。そこで今回は、国内におけるXbox3周年を記念して、これまでの歩みを振り返ってみることにしよう。



⬆この3年間、本当にいろいろなことがあったXbox。データやトピックなどを交えつつ、その足跡を検証してみることにする。



国内Xbox3年間の歩み

2002年

- 2月22日：日本国内にてXboxが34800円[税別]で発売
- 2月下旬：DVD-ROMのディスクに傷がつくとのクレームが問題に
- 4月25日：北米で大ヒットを記録した「Halo（ヘイロー）」が発売
- 5月22日：Xboxの本体価格を24800円[税別]に値下げ
- 9月24日：良質なタイトルを手がけるレア社がマイクロソフト傘下に
- 10月27日：'遊びは爽学だ。'のプロモーションがスタート
- 11月16日～：全国規模のイベントXbox eXperience開催
- 12月8日～：DVD再生キット同梱キャンペーン実施
- 12月19日：Xboxパンツァードラグーンオルタ リミテッドモデル発売

2003年

- 1月16日：国内にてXbox Liveのサービス開始
- 1月23日：「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」発売
- 2月6日：『格闘超人』が一部表現の問題から全世界で回収
- 3月19日：オンラインユーザーのオフ会イベント、Xbox Live Night開催
- 4月26日：Xbox Championship Vol.1～ソウルキャリバーII～開催
- 5月29日～：Xboxキャッシュバックキャンペーン実施
- 6月26日：ディノクライシス3 リミテッド・ボックス発売
- 8月11日：『真・女神転生NINE オンライン対応版』開発中止
- 10月23日：Xboxワールドコレクション発売開始
- 10月23日：Xboxプラチナコレクション発売開始
- 10月1日：丸山嘉浩氏がXbox事業本部長に就任
- 11月20日：Xboxの本体価格を16800円[税別]に値下げ！
- 11月20日：Xboxプラチナパック発売
- 11月15日～：'着せかえ「X」あたる'キャンペーンスタート
- 12月26日：Xbox Live League Vol.1 Project Gotham Racing 2開催

2004年

- 1月9日～：'DOA Beach in HAWAII'キャンペーンスタート
- 2月27日～：'Xbox特派員になれる！'キャンペーンスタート
- 2月22日：Xbox Pure White Limited発売
- 3月11日：『NINJA GAIDEN』発売。世界的大ヒットに
- 3月22日：次世代ソフトの開発環境XNAを発表
- 5月27日：Xboxプラチナパック2発売
- 6月3日：「トゥルーファンタジー ライブオンライン」開発中止
- 11月3日：「DEAD OR ALIVE Ultimate」、Xboxかすみちゃんブルー発売
- 11月11日：「Halo 2（ヘイロー2）」発売。全世界で640万本を販売
- 11月18日：Xboxプラチナパック3発売
- 11月25日：Xboxビデオチャット発売

Xboxタイトル累計販売本数TOP10

2005年2月17日までの段階で、189タイトルが発売されているXboxのソフト。その数は若干少なめではあるが、良質のラインアップがファンを喜ばせていることも事実。ここでは、この3年間の販売本数TOP10を見ていくことにしよう。

1位は、本体と同時に発売された『DEAD OR ALIVE 3』。2位以下を倍近く引き離しての数字で、Xboxユーザーの半数近くが持っている計算に。2位は多くの男性ユーザーを喜ばせた『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』。テクモは、TOP10に4タイトルを送り込んでおり、圧倒的な人気を見せつけた。3位は全世界のXboxユーザーを牽引した『Halo（ヘイロー）』。日本のユーザーにファーストパーソンシューターの魅力を知らしめた1本だ。

順位	タイトル	メーカー 発売日 ジャンル 価格	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ 2002年2月22日 格闘アクション 7140円[税込]	21万7149本
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ 2003年1月23日 スポーツ 8190円[税込]	12万7576本
3	Halo（ヘイロー）	マイクロソフト 2002年4月25日 アドベンチャー 7140円[税込]	76963本
4	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ 2004年11月3日 格闘アクション 9240円[税込]	62708本
5	NINJA GAIDEN	テクモ 2004年3月11日 アクション 8190円[税込]	56544本
6	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア 2002年7月25日 アクション 7140円[税込]	52436本
7	幻魔 鬼武者	カプコン 2002年2月22日 アドベンチャー 7140円[税込]	49990本
8	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト 2004年11月11日 アドベンチャー 7140円[税込]	45328本
9	パンツァードラグーン オルタ	セガ 2002年12月19日 シューティング 7140円[税込]	43850本
10	真・女神転生 NINE（スタンドアローン版）	アトラス 2002年12月5日 RPG 8190円[税込]	42920本

※集計期間は2002年2月22日～2005年2月13日まで

Xboxが印した3年間の足跡を徹底検証する！

ほかのハード陣営と違い、まさにゼロからのスタートとなったXbox。その歩みはまさに試行錯誤の連続で、数多くの話題をゲームファンに提供してきた。ゲーム業界に新しい風を吹き込んだと言っても過言ではないだろう。ここでは、そうした3年間の苦闘の数々を検証していこう。Xboxはこの3年間で、どのようなことを成し遂げたのだろうか？

あしあと① オンライン機能がゲームの可能性を拓く

Xbox Liveは、国内では本体発売から約1年後の2003年1月16日にサービスが開始された。当初からボイスチャットの使い勝手などが好評だったXbox Liveだが、MSNメッセンジャーへの対応やXboxビデオチャットの発売など、この3年間で少しずつ機能を充実させてきた。対応ソフトもどんどん増えて、ゲームの可能性を広げてきた一面も見逃せない。現時点でのXbox Live加入者は、全世界で140万人を超え、オンライン機能に関しては、ほかハード陣営に比べても、大きなアドバンテージを築いていると言えるだろう。



↑テレビ電話機能が楽しめるXboxビデオチャット。



➡導入時に便利なXbox Liveスターターキット。

あしあと② ユーザーフレンドリーなイベント&キャンペーン

Xboxユーザーを喜ばせてきたのが、豊富なイベントやキャンペーン。これは、「既存のXboxユーザーを大切にしたい」というマイクロソフトの方針によるもので、全国規模のゲーム大会やオンラインイベントなどを多数開催し、好評を博してきた。キャンペーンなどの豪華景品も話題に。まさに、Xbox独自ともいうべきコミュニティーを築きあげているのだ。



↑"Xbox Championship"は全国規模のゲーム大会としてファンを熱狂させてきた。

●おもなイベント
Xbox eXperience 2002 Winter～楽しく遊べ～
Xbox Live Night
Xbox Championship
Xbox Live League
Xbox突撃隊プロジェクト
Xbox Touch&Try Tour 2004 Winterなど

●おもなキャンペーン
ARE YOU READY? Get Xboxキャンペーン
Xboxキャッシュバックキャンペーン
きせかえ「X」あたるキャンペーンなど

あしあと③ 残念！ 開発中止&発売延期タイトルも……

Xboxの3年間で避けてとおれないのが開発中止、発売延期タイトル。その代表例が、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』。キラータイトルとして期待された同作の開発中止は、多くのユーザーを失望させた。『真・女神転生NINE オンライン対応版』の開発中止なども記憶に新しいところ。また、クオリティー重視による発売延期もしばしば見られた。マシンがハイスペックになって、ゲーム開発に難しさがつきまとうのはしかたないにしても、今後はできればなくしていってほしいものだ。



←ショックが大きかった『TFLO』の開発中止。

●おもな開発中止タイトル
グリーングリーン～鐘の音ダイナミック～
真・女神転生NINE オンライン対応版
トゥルーファンタジー ライブオンライン

●おもな発売延期タイトル
NINJA GAIDEN
DEAD OR ALIVE Ultimate
OutRun2

あしあと④ 充実の本体バリエーション&同梱パック

Xboxでは通常版以外に4タイプの限定版が発売されたが、いずれもプレミア価値がつくほどの人気になった。また、ソフトなどを同梱しての"Xboxプラチナパック"も話題を呼んだ。そのお買い得なセット内容が初心者を大いに魅了したのだ。



←あまりにもお買い得なXboxプラチナパック。

●Xbox Special Edition
2002年2月22日発売/39800円[税別]
限定50000台
おもな同梱物：ビル・ゲイツのサイン&シリアルナンバー入りシルバープレートキーホルダーなど



■DVDビデオ再生キット同梱パック
2002年11月21日発売/24800円[税別]
おもな同梱物：DVDビデオ再生キット（現在は通常版の本体に同梱）

●Xboxパンツァードラグーンオルタ リミテッドモデル
2002年12月19日発売/35800円[税別]
限定999台
おもな同梱物：『パンツァードラグーンオルタ』など



■ディノクライシス3 リミテッド・ボックス
2003年6月26日発売/26800円[税別]
おもな同梱物：『ディノクライシス3』など

■Xboxプラチナパック
2003年11月20日発売/19800円[税別]
おもな同梱物：Project Gotham Racing 2」、『Halo』（Xboxプラチナコレクション）など

●Xbox Pure White Limited
2004年2月22日発売/19800円[税別]
限定1000台
おもな同梱物：Xbox Liveスターターキットディスクなど



■Xboxプラチナパック2
2004年5月27日発売/19950円[税込]
おもな同梱物：『クリムゾンスカイ:High Road to Revenge』、『Halo』（Xboxプラチナコレクション）など

●Xboxかすみちゃんブルー
2004年11月3日発売/23940円[税込]
限定6000台
おもな同梱物：『DEAD OR ALIVE Ultimate』など



■Xboxプラチナパック3
2004年11月18日発売/19950円[税込]
おもな同梱物：『Halo』、『Project Gotham Racing 2』（以上、Xboxプラチナコレクション）、『ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース』、『Top Spin』など

丸山事業本部長が振り返るXboxこの3年

2003年10月にXbox事業本部長に就任して以降、国内Xbox事業を取り仕切ってきた丸山嘉浩氏。そんな氏に話を聞いた。

「おかげさまでXboxも3周年を迎えることができました。その間いろいろなことがありましたが、充実したタイトルをお届けできたと思います。さらに、今年は脂の乗り切った高品質のタイトルを発売予定です。日本の皆様には大変お待たせしましたが、『Fable』や『Sudeki（仮題）』、『ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）』のようなRPGや『Forza motorsport』などのXbox Liveタイトルも控えています。ユーザーの皆様には、満足していただけるものになると自負しておりますので、これからもぜひXboxを楽しんでください」



→1年半近くにわたってXbox事業を切り盛りしてきた丸山氏。

Xbox News Headline

今号のおもなニュース 1月21日〜2月20日

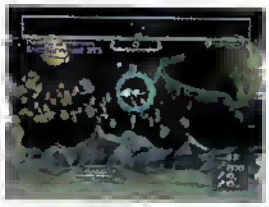
このひと月のあいだに起こったXbox関連のニュースをまとめて紹介。いよいよ春も近づいて、Xboxもさらに活発に動き出しそうな予感が……。

Topics Xbox Live Arcadeが今春より国内でもサービス開始予定!

往年の名作アーケードゲームなどを、ダウンロードして手軽に遊べちゃう"Xbox Live Arcade"。このオンラインサービスが、北米についで、いよいよ今春より日本でも始まりそうだ。ユーザーは専用ディスク(Xbox Live Arcade ディスク)を購入することで(北米では4.99ドル)、好きなゲームやデモ映像などがダウンロードできるようになるのだ。国内での専用ディスクの入手方法などは、現在検討中とのこと。また、気になるタイトルに関しては、ナムコの名作アクション『Ms.Pac-Man』など、北米でのサービス開始時のラインアップと、ほぼ同等なものが遊べることになりそうだ。もちろん、今後タイトルはどんどん増える予定だぞ。Xbox Liveユーザーにはたまらないサービスとなりそうだね。



⬆1タイトルごとに購入して、ダウンロードできることになる模様(金額は未定)。



⬅シューティングの『Gu-ardian』も遊べる。

ナムコの名作も!



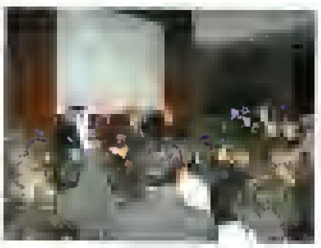
➡言わずと知れたナムコ『パックマン』シリーズも。

北米のサービス開始時タイトルラインアップ一覧

- Alien Sky(アクション)
- Astropop(アクション)
- Bejeweled(パズル)
- Dangerous Mines(パズル)
- Fuzzee Fever(パズル)
- Guardian(アクション)
- Hardwood Solitaire(パズル)
- Ms. Pac-Man(アクション)
- Mutant Storm(アクション)
- Namco Vintage(アクション)(Pole Position, Dig Dug, Galaga)
- Ricochet Lost Worlds(アクション)
- Super Collapse II(パズル)
- Zuma(パズル)

Event 『ゴッドファーザー(仮題)』、NYで初披露!

現地時間2月10日、エレクトロニック・アーツがアメリカのニューヨーク市で、『ゴッドファーザー(仮題)』の発表会を開催。全世界から200人以上の報道関係者が訪れた。『ゴッドファーザー(仮題)』はそのタイトルどおり、不朽の名作映画を題材にしたアクションゲーム。プレイヤーは'40〜'50年代のニューヨークを舞台に、コルレオーネ・ファミリーで名を上げていき、究極のマフィア"ゴッドファーザー"を目指す。Xboxを含むマルチプラットフォーム展開が予定されており、エレクトロニック・アーツの今年の期待作だ。なお、発売時期は北米で2005年秋を予定。時期は未発表だが、日本発売も決定している。会場でエグゼクティブ・プロデューサー、デビッド・デマティーニ氏は、「『ゴッドファーザー』は偉大な名作だ。しかし、我々は何よりも、ライセンスに頼り過ぎない作品にしたいと思い、映画にはないオリジナルの要素を盛り込み、"ゲームとしてのおもしろさ"を作ることに注力しています」とゲームを説明。単なる映画ゲームに終らない作品、これがこのゲームの目標なのだ。どのような内容になるか、今後の詳細発表に注目しよう!

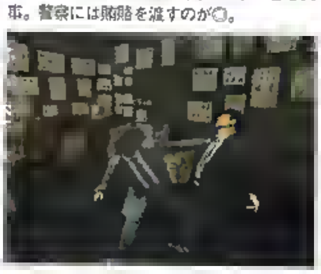


⬆会場には映画に出演していた名優、ジェームズ・カーンとロバート・デュバルも。



⬆「身を守ってやるから毎月金を払え」と店主を脅している。人をうまく操れ!

⬇ときには暴力で情報を聞き出すことも大事。警察には賄賂を渡すのが◎。



EVENT 『Halo 2』大会予選もたけなわ!

"Xbox Championship vol.5 〜Halo 2〜"の予選大会が全国9カ所にて開催中だ。1月29日にビックカメラ新宿西口店で開催された関東地区予選大会には、50名近くの精鋭が集結。個人戦、団体戦の両部門で全国大会への切符を巡っての激しいバトルが展開された。ハイレベルな戦いの連続に会場は白熱したぞ。決勝大会は3月13日(日)に開催される予定だ。



EVENT 『KUFC』オンラインイベント実施!

1月30日、ビックカメラ新宿西口店(東京)となんば店(大阪)をXbox Liveでつないで、ジャレコの『キングダムアンダーファイア〜ザ・クルセイダーズ〜』のオンラインゲーム体験イベントが開催された。当日は、2都市のユーザーが1対1でガチンコ勝負。スタッフの丁寧な説明を聞きながら、歯応えのあるプレイを満喫していたようだったぞ。



TOPIC マイクロソフトがXboxの電源用コードの交換を実施

マイクロソフトがXboxの電源用コードの交換を自主的に実施することを発表した。これは、発火につながる電子部品のまれな故障により、軽い火傷や物品の軽微な破損が報告されたことから実施されるもの。事例が報告されたのは、1450万台中30台と極めてまれではあるものの、"消費者の安全を何よりも大事に考えた予防的な措置"(マイクロソフトの公式コメント)として行われる。対象となるのは、2003年10月23日より以前に製造されたXboxで、専用サイト(http://www.xbox.com/jp/)もしくはフリーダイヤル(0120・558・573)に連絡すれば、無償で交換してもらえるようになっている。

『ハウス・オブ・ザ・デッド』の招待券をプレゼント!

Xboxでもおなじみのセガの人気ガンシューティングが映画化。3月26日より銀座シネパトスなどで上映されるぞ。今回は特別招待券を5組10名にプレゼント。希望者は住所、氏名を明記のうえ、以下あて先へ。締切は3月14日(月)当日消印有効。



⬅果たしてどのような恐怖が襲いかかるのか……。

プレゼントのあて先は▶▶▶ 〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「エクスプレスP」係

※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

やじうまニュースX

YAJIUMA

業界が注目する次世代Xboxもいよいよ正式発表!? ユーザーが期待する姿をアンケートから徹底検証

ソニー・コンピュータエンタテインメントと任天堂が、今年にその発表を明言するなど、いよいよ2005年は次世代機競争が大きな動きを見せる。もっとも情報が少なかった我らがXbox陣営も、今年に入ってマイクロソフト、ビル・ゲイツ会長がマスコミ向けのインタビューで次世代機がらみの発言を行うなど、動きが急になってきている。そこで今回は、Xboxユーザーを対象にして、Xboxの次世代機に対する意識調査を行った。調査は、ファミ通Xboxホームページの BBSに会員登録をしてくれているユーザーを対象に、メールアンケートという形式にて実施（有効回答数・418票）。いよいよ正式発表も間近……と言われているXboxの次世代機だが、はたして、ユーザーは次世代機に何を望んでいるのか、見ていくことにしよう。



←次世代機にはビル・ゲイツ氏も大いに期待している。

次世代Xbox関連のおさらい

●IBMのCPU、ATIのグラフィック技術の採用が正式決定

●「次世代機に関しては、他社と同時もしくは先駆けて発売する」と正式発表

●ビル・ゲイツ氏が新聞でのインタビューに答えて、「次世代機では、すべてのゲームがHD TVに対応する」とコメント

●ジョン・コナーズ上級副社長CFOが決算説明会で「次世代Xboxについては発表をしていないが、E3でお話できると思う」と発言

●ミストウォーカーの坂口博信氏が、週刊ファミ通12月10日号のインタビューで、マイクロソフトのハードでソフトを開発と発言。おそらく次世代機？

●テクモ・板垣伴信氏がファミ通Xbox3月号 のインタビューで、「DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）」は次世代機でリリースすることを示唆

●コナミ・北上一三氏が決算説明会の質疑応答で、次世代Xboxでは本体の発売と同時にタイトルを計画していることを明らかにする

Q① 次世代Xboxに対してどう思う？

そもそもXboxユーザーは次世代機のことをどのように考えているのか？　まずはその点から聞いてみた。その答えは、なんと70パーセント以上ものユーザーが"興味がある"と回答。次世代機にかなり高い関心を持っていることが明確になった。一方で、"まだまだ現行機にがんばってほしい"も4割近い数字を獲得しており、"次世代機には興味があるが、現行機もないがしろにしないでほしい"という複雑な意識が明らかに。

興味がある	70.8パーセント
まだまだ現行機にがんばってほしい	37.8パーセント
おおいに期待している	33.9パーセント
あまり期待できない	11.5パーセント
現行機よりも遥かに売れそう	8.6パーセント
あまり興味がない	7.7パーセント
そのほか	7.2パーセント

Q② 次世代Xboxに参入してほしいサードパーティーは？

ユーザーは次世代Xboxにどんなサードパーティーの参入を望んでいるのか？　その結果は以下のとおりで、スクウェア・エニックスが4割以上の得票を獲得しての1位。やはりユーザーは『ドラゴンクエスト』などのRPGのキラータイトルを熱望しているようだ。2位以下はセガ、ナムコ、カプコン、コナミと老舗が並ぶ。いずれも開発力に定評のあるメーカーだけに、次世代Xboxならではの良質なタイトルを期待しているようだ。ちなみに、上位10社中8社はXboxにも参入しており、「次世代機では、本気のタイトルを投入してほしい」（32歳 会社員）などの声が多かった。次世代Xboxのカギを握るのは、各メーカーの本気度といったところか。

メーカー名	得票数	メーカー名	得票数
スクウェア・エニックス	185票	トレジャー	15票
セガ	144票	コーエー	12票
ナムコ	109票	ユービーアイソフト	10票
カプコン	89票	ミストウォーカー	10票
コナミ	86票	レベルファイブ	9票
テクモ	81票	ハドソン	8票
フロム・ソフトウェア	37票	元気	7票
バンダイ	34票	チュンソフト	7票
エレクトロニック・アーツ	26票	任天堂	6票
バンプレスト	24票	idソフトウエアほか	5票

※アンケートは複数回答です。

Q③ 次世代Xboxに望むことは？

次世代Xboxに望むことでは"下位互換性"がダントツの7割近い得票数を獲得。いささか意外な結果だが、Xboxユーザーを対象にした調査だけに当然と言えるかも。「せっかくの良質のXboxソフトを末永く遊びたい」（29歳 フリーター）との意見が印象的だった。おつぎは"ハードディスクの搭載&増量"。"次世代Xboxではハードディスクが搭載されないのでは？"といったウワサがインターネットなどで流れていることを受けての高得票だったようだ。以下、"サードパーティーの取り込み"や"日本向けタイトルの充実"など、ソフト関係の要望が目立つ。とくに、"MMORPGの発売"を期待するユーザーが2割以上もいるのは注目に値する。

下位互換性	6[illegible].4パーセント
ハードディスクの搭載&増量	52.2パーセント
日本の人気サードパーティーの取り込み	43.5パーセント
日本向けタイトルの充実	42.6パーセント
次世代プレイステーションや、任天堂レボリューション以上のハイスペックを実現すること	41.6パーセント
小型化	36.4パーセント
低価格化	28.2パーセント
MMORPGの発売	22.5パーセント
RPGタイトルの充実	19.1パーセント
オンラインタイトルの充実	16.3パーセント
Xbox Liveのゲームの追加コンテンツの充実	15.3パーセント

見えてきた!?　次世代Xboxはこうなる！

「次世代Xboxを5月のE3で発表する」とのマイクロソフト役員の発言が報じられるなど、いよいよ本格的に動き始めた次世代機。今回の調査では、多くのユーザーが次世代Xboxに興味のあることがわかった。一方で、"おおいに期待している"は3割程度に留まっており、期待半分、不安半分といった意識もうかがえる。その期待値を引き上げるには、"下位互換"や"ハードディスクの搭載&増量"といったハードスペックを実現するとともに、"タイトルの充実"が必須になることは間違いない。そういった意味では、マイクロソフトもサードパーティーの獲得に積極的に動いているようなのも心強い。これから多くなるであろう次世代機関係の発表が、多くのユーザーを喜ばせるものであることを期待したい。

Xboxソフト売上ランキング TOP10



[illegible]した「OutRun2」[illegible]「キングダムアンダーファイア」がワンツーフィニッシュ。もちろんトータルの販売本数から見れば、まだまだ十分とはいえない数字ながらも、"いいものはしっか[illegible]ゲーム的には評価の高い「METAL WOLF CHAOS」もジリジリと販売本数を伸ばしている。一方で、ハードのほうは地道に推移しているといったところだ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	OutRun2	セガ	1月27日	5996	5996
2	—	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	4795	4795
3	—	メック アサルト 2：ローンウルフ	マイクロソフト	1月20日	1963	1963
4	4	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	2004年11月18日	1316	8359
5	1	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	1134	7026
6	—	X-Men Legends (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	1月27日	806	806
7	2	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	734	45328
8	5	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	619	62708
9	3	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	2004年12月26日	490	4375
10	—	ウルトラパズルボブル	タイトー	1月27日	345	345

集計期間：1月17日～2月13日
※このランキングはP109に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：1月17日～1月23日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	メック アサルト 2：ローンウルフ	マイクロソフト	1173
2	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	389
3	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	362
4	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	274
5	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	244

2週目Best5 集計期間：1月24日～1月30日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	OutRun2	セガ	4728
2	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	3381
3	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	359
4	X-Men Legends (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	330
5	メック アサルト 2：ローンウルフ	マイクロソフト	323

3週目Best5 集計期間：1月31日～2月6日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	871
2	OutRun2	セガ	816
3	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	304
4	X-Men Legends (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	264
5	メック アサルト 2：ローンウルフ	マイクロソフト	259

4週目Best5 集計期間：2月7日～2月13日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	543
2	OutRun2	セガ	452
3	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	291
4	X-Men Legends (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	212
5	メック アサルト 2：ローンウルフ	マイクロソフト	208

ハード販売台数 1/17～2/13

●1/17～1/23 405台
●1/24～1/30 507台
●1/31～2/6 308台
●2/7～2/13 329台

推定販売台数 (1/17～2/13) 1549台

累計販売台数 46万3459台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

上位4タイトルの順位は変わらず。「Fable」や「ジェイドエンパイア」などRPGタイトルの充実が目立つ。5位に急上昇した「Forza Motorsport」にも注目。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）	テクモ	未定	48.7
2	2	Fable	マイクロソフト	3月17日	34.2
3	3	スパイクアウト バトルストリート	セガ	3月24日	22.8
4	4	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	2005年	20.2
5	9	ジェイドエンパイア ～翡翠の帝国～（仮題）	マイクロソフト	2005年	16.7
5	—	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	16.7
7	6	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	4月7日	14.5
8	5	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	5月26日	12.7
9	10	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	3月10日	11.0
10	—	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	未定	10.5

※本誌3月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：1月30日～2月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP20

Team NINJAの牙城を突き崩して、「Halo 2」が堂々1位を獲得。この勢いは当分続きそう？ 7位には初登場で「METAL WOLF CHAOS」がランクイン。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	3	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	234
2	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	209
3	5	Halo(ヘイロー)	マイクロソフト	2002年4月25日	176
4	2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	161
5	4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	142
6	6	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	122
7	—	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	47
8	7	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	44
9	9	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	42
10	8	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年9月23日	41
11	11	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	2004年7月29日	40
12	10	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	30
13	13	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	26
14	12	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	24
15	—	ヒットマン：コントラクト	アイドス	2004年10月14日	22
15	13	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	22
17	15	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	2004年11月11日	21
17	19	O・TO・GI～御伽～	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	21
19	17	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	20
19	15	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	20

※本誌2月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

3月10日～3月24日

作品

3月10日発売予定　トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー



ユービーアイソフト
アクション　Live対応
5040円[税込]

対テロ特殊部隊"レインボー"が活躍するシリーズ第3弾。今作では地中海沿岸を舞台に、さまざまなミッションに挑戦する。人気作家トム・クランシーの描くシナリオも魅力のひとつだ。最大16人で行われるXbox Live対戦も楽しいぞ。

3月17日発売予定　Fable（フェイブル）



マイクロソフト
RPG
7140円[税込]

プレイヤーの選択する善悪の行動によって、キャラの成長の方向性、容姿などが変わるという異色のRPG。マルチエンディングを採用し、何度でもプレイできるのもうれしい。細部まで作り込まれた世界観とリアルタイムの戦闘も魅力的だ。

3月24日発売予定　スパイクアウト バトルストリート



セガ
アクション　Live対応
7140円[税込]

アーケードで人気を博した伝説のゲームがXboxに登場。アクションの原点ともいえる、襲いくる敵を多彩なアクションでなぎ倒していく爽快感が味わえる。また、Xbox Liveでは、仲間と協力して、アーケード感覚のマルチプレイも搭載！

批評家

松井ムネタツ



iPodを使っていると、どうしてもヘッドフォンにこだわりたくなる（よね？）。いまはSHURE E2Cというインナーイヤー型を使っているのだが、これがすこぶるいい感じ。音の広がりが段違いな印象だ。これで毎日、通勤時に『Halo 2』のサントラ聞いてたりする。本誌編集長。

- レインボーシックス3：ブラックアロー【7】「ゴーストリコン」でいうところの「アイランドサンダー」的な位置付け。前作ほどのボリュームはないが、敵AIがグッと賢くなり、マルチプレイの遊びかたが増えたのは○。味方に指示を出しながら進めていく緊張感は、このゲームならではだ。前作を楽しめたのなら、間違いなく買い。
- Fable【8】敵を倒して経験値を溜めて成長させて、クエストをクリアーしていく……と書くと日本製RPGと何ら変わらないが、じつはけっこう違う。自分自身が有名になっていく様を楽しむ、といった感じか。クリアーだけなら10数時間で終わるが、いろんなルートを楽しみたくなる。完成度高し！
- スパイクアウト バトルストリート【8】個人的には待ち待った1本。たくさんの敵にコンボを決めていく感覚が何とも気持ちいい。いまどきのゲームと比べてちと地味に見えるが、遊んだ感覚はいまでも新鮮。ゼイタクを言えばもっと新要素が欲しかったかな。Xbox Liveプレイはラグが気になるときもあるが、これなら許容範囲。

石井ぜんじ



数年間ずっと、同じCDの曲を聞き続ける僕。ひとつのゲームをやり始めると必要以上にくり返し遊んでしまう自分。凝り性なのか、どうなのか。昨今ゲームのボリュームが少ないとかいう人たちも多いけど、はたしてとことん遊び尽くしたゲームは、どのくらいあるのだろうか？

- レインボーシックス3：ブラックアロー【8】その難度は非常に高く、敵の位置を覚えないとまたたく間に射殺されてしまうことも。しかし敵の位置を覚え、味方に適切な指示を出し、地形に配慮して進んでいけば必ず道は開ける。敵の位置が影で見えたりと、細かい演出にも余念がない。ひとつのジャンルの完成型を見せつけている。
- Fable【9】善と悪、つねにふたつの選択を迫られる主人公。どちらを選んでもいいが、そのツケは必ず回ってくる。まさに因果応報、自己責任。それが感情移入を極度に強めていく。ツボにはまれば、唯一無二の作品となるはずだ。ゲームシステムを非常に丁寧に教えてくれるところも高評価。
- スパイクアウト バトルストリート【8】最初から通信対戦をベースとした作品だけに、Xbox Liveでの協力プレイは圧巻。元祖のファンはぜひ体験すべきだ。新キャラクターの技も特徴があり、なかなかの出来栄え。いっぽう、ひとりプレイだと単調になりがちなのが気になるところ。ストーリーの活かしかたにもひと工夫欲しかった。

ローリング内沢



3月19日公開、ニコラス・ケイジ主演の新作映画『ナショナル・トレジャー』の試写会に行ってきました。数々の謎を解きながら秘宝を捜し出す展開はまるでアドベンチャーゲームそのもの。映画館用のパンフレットにコラムを執筆しました。機会があれば読んでみてくださいな。

- レインボーシックス3：ブラックアロー【8】前作同様、仲間と連繋をとりながら頭を使ってミッションをクリアーしていく高い戦略性が◎。その好評だったシステムはそのままに新たに画面分割による協力プレイやタイムアタックモードなどが追加され、さらに遊びの幅が広がった。論理的思考が試され心地よい緊張感が味わえる作品。
- Fable【9】主人公の行動によって善悪のパラメーターが変化。正義の道を歩むのか、悪の道へと進むのかはプレイヤー自身という自由度の高い冒険が楽しめるのが◎。また、ヒゲを生やしたり髪型を変えることでコンピューターキャラの対応が変わるのも面白い。操作も簡単、チュートリアルも親切。
- スパイクアウト バトルストリート【8】若干操作が煩雑気味に感じるものの、適当にボタンを連打していれば爽快感溢れる技がくり出されるのでアクション初心者でも◎。また、最大の楽しさはオンラインでチームを組み戦略を立てて協力プレイができる点。ベースがシンプルなアクションゲームだけに、ハマること間違いなし。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。やっとこさ自宅でXbox Liveを気兼ねなくできる環境が整いました。現在『メックアサルト2』を中心に、熱烈（？）プレイ中です。"namolaste"のゲーマータグをみかけたら、気軽にフレンド登録してくださいね。

- レインボーシックス3：ブラックアロー【7】試行錯誤の末、部隊の被害を最小限に抑えられたときのささやかな喜びに満ちたキャンペーンモードのゲーム性は前作同様。序盤からの難易度の高さは新規参入者も覚悟の上で。マルチプレイなどのモードでは、"小技の利いてるFPS"としてディープにやり込めるのも魅力。
- Fable【9】ゲーム的発想に基づいた自由度というよりは、広義における"環境"の再現にたいしてミニマムなこだわりが発揮されている。そんなゲームフィールドは、かつての2Dアクション RPG全盛期を謳歌した人なら間違いなく感激。久々に家に籠って延々とプレイしたくなる1本。
- スパイクアウト バトルストリート【8】かゆいところに手が届かない視点移動は"アーケード移植だから"との割り切りが必要。それよりも、各人の腕前に応じたタコ殴りの爽快感を共有できるマルチプレイモードの意義に感じ入るべきです。連繋技にこだわるほど味の出るスルメゲーとして押さえておくのがゲーマーのたしなみ。

イラスト：荒井浩和

TOTAL POINT	レインボーシックス3：ブラックアロー	Fable（フェイブル）	スパイクアウト バトルストリート
	30POINT	35POINT	32POINT

つぎのページへつづく

3月24日発売予定

スーパーモンキーボール デラックス



セガ

アクション

3990円［税込］

ゲームキューブで発売されていた『スーパーモンキーボール』と『スーパーモンキーボール2』が合体し、さらにパワーアップ！　新ステージも30以上追加され、総ステージ数はなんと300以上。簡単操作で誰にでもプレイできるのも魅力。



今月はこれを買え！



松井ムネタツ

7

球を転がしてゴールを目指すだけで、どうして人はこんなにムキになってしまうのか。みんなで遊べるパーティーゲームは、かなり熱くなる。ここだけでもXbox Live対応ならもっとよかった。内容的にはGC版2作の要素プラスアルファ。お手ごろ価格なので、未プレイならぜひ遊んでみてほしい。

一風変わったやり込み系RPGで遊びたいなら『Fable』、前作にハマったなら『ブラックアロー』、他機種版未所有なら『スーパーモンキーボール デラックス』、Xboxオリジナルなんだから何はともあれ『スパイクアウト』と、今月はどれも買い！



石井ぜんじ

7

バラエティーに富んだパーティーゲームとして、その完成度は高い。マニアには球を転がすメインモードを、ライトユーザーには多人数で遊べるパーティーゲームと、間口が広くボリュームもたっぷり。しかし間口が広すぎるがゆえ、ユーザーが何を求めるかによって評価は分かれるところだろう。

今月は総じてレベルが高く、はずれのタイトルはない。自分の好みのスタイルで選べばいいのではないだろうか。個人的には『Fable』、『スパイクアウト　バトルストリート』がお気に入り。この2作はとことん長くやりこんでいきたい。



ローリング内沢

8

基本操作は左スティックのみと簡単。シンプルかつ奥の深いアクションゲーム。集中力が必要なコース、爽快感溢れるコースなど、マップレイアウトのバランスが絶妙。プレイヤーを選ばない作りで、さらにパーティーゲームとして多人数で楽しめるのも◎。コツコツ遊べ、やり込みがいアリ。

アクションRPG好きなら迷わず『Fable』。クエストクリアー型なのでテンポよく楽しめる作り。またゲーム初心者にオススメしたいのが『スーパーモンキーボール』。シンプルだけど奥深い、そんなゲームの楽しさの本質が詰まってる作品。



戸塚伎一

7

本当にこれだけ？　というくらいにシンプルな構造のメインモードを存分に楽しむには、上級者向けの挑発にともなうイライラ感をよしとできる精神力が必要。むしろプレイ結果が迅速かつ後腐れない形で出る各種対戦型ミニゲーム目当てのほうが、素直におトク感を味わえるでしょう。

とっておきのミニチュア世界にこっそり招待されたようなうれし恥ずかし気分を味わえる『Fable』が、群を抜いて魅力的。あとは、ゴルフやボーリングなどのいくつかのミニゲーム目当てで『モンキーボール』を買ってもいいかな、と思ってます。

29POINT

決して穴埋めではない！
先取りプレイインプレッション

Fable

マイクロソフト　●RPG　●3月17日発売予定　●7140円［税込］

ひと粒で3度おいしいRPG登場！

30時間ほどプレイしたインプレッションなどを。30時間と言っても、エンディングまで30時間かかるというわけでなく、それこそファーストプレイは12時間程度で終了。その際は善のルートでプレイしたんだけど、メインのストーリーしか追わなかったので標準的なプレイ時間よりは短いかもしれない。2回目のプレイは、もちろん悪の道で。殺しまくり、盗みまくりの邪なプレイを満喫。悪の道とは言っても基本のストーリーラインは善とそれほど差があるわけではないので、ムービー等の演出は飛ばしまくって、8時間ほどで森。

ここで、同じストーリーラインなのに2回もプレイしておもしろいの？ という疑問もあると思う。でも、本作には同じストーリーとは言え、たとえばイベントの最後で相手を殺すorそのまま立ち去る、などといった選択肢が多数用意されている。ここで違った選択を試すだけでもおもしろいもの。「ここでこいつ殴ったらどうなるんだろう、裏切ったらどう反応するんだろうな？」と、ふつうのRPGなら想像しかできないことが実際に試せるんだからたまらない。

モラル値が低いときの村人たちの反応もおもしろい。モラル値がそれほど低くないときは「あっちに行ってよ」とか、生ぬるい応対なんだけど、最低レベルだと近づくだけで悲鳴をあげて逃げていきます。商人さえも逃げていくから、つかまえて取引するのも大変！ なんてことに。逆にモラル値が高いと、近くにいる村人から盛大な拍手を受けるわ、交際を申し込まれるわ……。こういった、素材（ストーリー）こそ同じだけど調味料（演出）が違えばまったく別の料理になりますよ的な部分も、2回目のプレイをおもしろくしている要因だと思う。

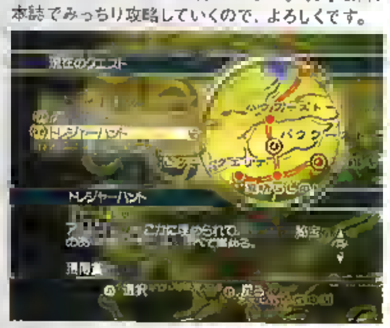
善と悪とで2回のプレイはわかる、でも3回目は何をやっているの？ という疑問が聞こえてきました。そう、けっきょく2回目も悪の展開を早く見たくて駆け足プレイになり、ストーリー以外のおもしろい部分をはしょってしまいました……。メイン以外のストーリーにもミニイベントはたくさんあるし、シルバーキーはいろんなところに隠されているし、デーモンの扉はなかなか開けられないし、結婚だってしたいし、せっかく結婚したんだからベッドイン（！）だってしたいし、岩に突き刺さった伝説の聖剣を抜きたいし、不動産経営したいし、秘められた財宝も捜したいし………………。と、まぁ、やれることが本当に盛りだくさん！ そんなこんなで3回目のプレイはストーリーそっちのけでサブイベントに専念。それだけで10時間以上も遊んでいるという現状だったりするわけで。そう、決して1プレイでは終わらない選択肢の多さ、これこそが『Fable』の魅力のひとつだと思う。

ローカライズは完璧、アクション部分もツボを押さえた作りで好感触。Xboxユーザーならば、ぜひともプレイしてもらいたい1本です！　**（鈴木ノリック）**



↑善と悪、やれる内容にそれほどの差はないが、プレイする側の気持ちでプレイ感覚は激変！

↓数々の謎も本作の魅力のひとつ。次号以降、本誌でみっちり攻略していくので、よろしくです。



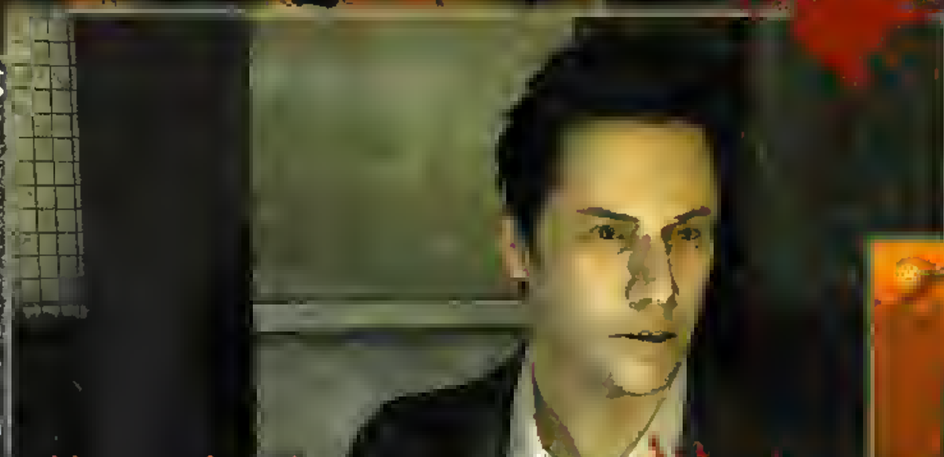
緊急速報!!

キアヌ・リーブス主演映画がXboxに登場!

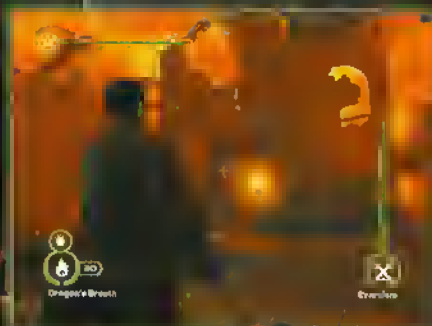


キアヌが挑む新時代のダークヒーロー

キアヌが演じる探偵コンスタンティンは、屈強な身体に超自然的な力を備え、地獄に生きるものたちと取引できるダークヒーロー。天国と地獄を行き来し、ロスに潜むデーモンたちを一掃する。邪悪なる目論見を阻むため、壮絶な戦いが始まる。



↑→キアヌが新たに挑むダークヒーロー――コンスタンティン』。トレンチコートとタバコを片手に天国と地獄を行き来し、悪魔たちを一掃する!



↑地獄の悪魔たちは邪悪なる目論見のために、ロスへ悪魔を送り込んでくる。地獄に赴き、その動きを阻止するのだ!

現世と地獄を行き来する男……ジョン・コンスタンティン

CONSTANTINE

―コンスタンティン―





この春公開されるキアヌ・リーブス主演映画『コンスタンティン』。新時代のダークヒーローはコミックから映画、ついにはゲームにまで世界を広げた! 悪魔と取引できる男、コンスタンティンの物語はXboxで体験せよ!

[illegible]	コンスタンティン	[illegible]	アクションアドベンチャー
[illegible]	マーベラスエンターテイメント	[illegible]	Bit Sutudioa
[illegible]	4月21日発売予定	[illegible]	7140円 [税込]
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]
[illegible]	非対応	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	―

action

地獄と現世を渡り歩き、秘められた謎を解け

主人公のジョン・コンスタンティンは、天国と地獄を行き来できる特殊能力の持ち主。プレイヤーは地獄と現世である地上のロサンゼルスを渡り歩き、悪魔たちの目論見を阻止するのが目的だ。別の世界での行動がほかの世界にも影響を及ぼすので、軽率な行動は許されない。ふたつの世界を行き来し、ロサンゼルスに潜む悪魔たちを排除するのだ！



←赤く焼けるような空に崩壊した街並み、宙を舞う廃車。ここは地獄か現世か……。



↑病院内に出現した、デーモンたち。悪魔たちは地上世界に紛れ込み、陰謀を企んでいる。

ロスに溢れ出たデーモンたちを捜し出せ



←地上世界の中でも、事件は起こっている。隅々まで探索し、手がかりを見つけるのだ。



←クリーチャーは、映画で使用したデータをもとに、ゲーム用に再構築されている。オリジナルのモンスターも多数存在する。

特殊能力 トゥルーサイト

地上世界に紛れ込んだデーモンは、人間の姿に化けていることも。この能力を使うと、真実の姿を見抜き、デーモンたちを見つけ出せることができるのだ。怪しい人物に出会ったら、真実の目で本当の姿を見抜け！



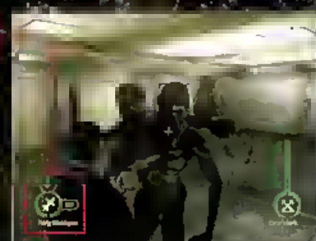
多彩な武器、アイテムを使いこなして戦え！

デーモンたちに対抗するために、さまざまな武器、アイテムが用意されている。伝説の十字型銃"クルーシフィアー"を中心に、二丁拳銃や聖水など、映画にはないオリジナルのアイテムも存在するようだ。

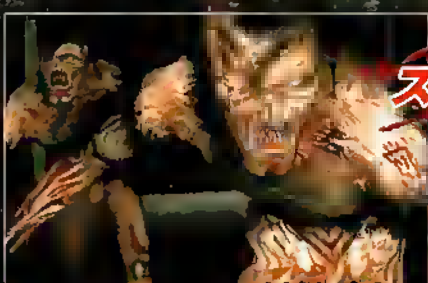
2丁持ちやサブアイテムも



↑アイテムには、メイン武器とサブアイテムがある。メイン武器には拳銃やボウガン、サブアイテムには聖水などがあるぞ。



特殊能力 ストームクロウ



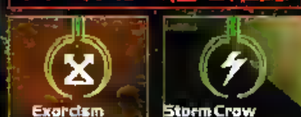
聖なる光でデーモンを消し去れ!

暴き出したデーモンを、スペル（魔法）で消し去ることができる。強力な攻撃だが、使用するにはエネルギーが必要。スペルはストームクロウ以外にも種類があるようなので、相手によって使い分ける必要がありそうだ。

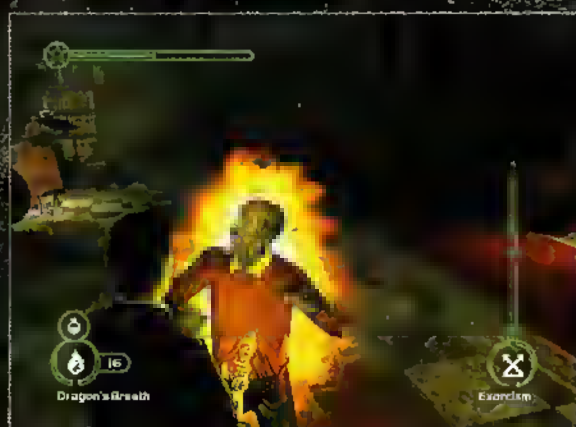


↑↑画面全体を覆う聖なる光。使用には右の能力ゲージを消費する。

スペルは2種を確認



↑使用できるスペルは2種類を確認。全体を攻撃するタイプと、一点を集中的に狙うタイプのものがあるようだ。



←特殊なメイン武器・ドラゴンブレス。強力な炎がデーモンを焼き尽くす！　メイン武器はまだまだありそうだぞ。

期待のRPGを
徹底解説！

話題沸騰！何度も遊べる超大作RPGがまもなく発売！



英雄の未来は光か闇か!?

FABLE

	フェイブル		RPG
	マイクロソフト		Big Blue Box/Lionhead Studios
	3月17日発売予定		7140円［税込］
	5.1ch		1人
	非対応		18歳以上
	261ブロック		—

人生は波乱。冒険は浪漫。快適操作と美麗CGで彩られた世界へ投影されるのは、あなた自身の自我。発売まで2週間強に迫った超級ソフト『Fable』をすべての冒険者に捧ぐ！

INDEX

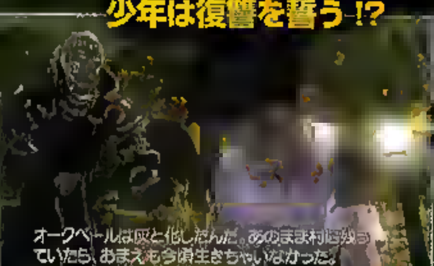
Basic

プレイヤーキャラを自在に動かす

一見複雑な操作も慣れれば便利なショートカットがたくさん。右トリガで切り替えるふたつのモードの使い分けが重要だ。

本作には戦闘用アクションはもちろん、感情表現や挨拶などの社交用アクションも豊富に用意されている。これらをスムーズに行うための基本となるのが、画面下の両端に表示された8つのアイコン。これがほとんどの行動を制御するショートカットキーになっているのだ。左側（方向パッド）は自動的に適切なアクションが、右側（各ボタン）は戦闘用のアクションが割り当てられている。右トリガを引くと設定された4つのアクションと、ウィル（魔法）を呼び出せるスペルモードに変化。こちらはデフォルトモードと違って、自由自在にカスタマイズ可能だ。

オークベールを襲う悲劇！少年は復讐を誓う!?



⬆村は山賊の襲撃で殺戮の浄土と化した。メイズと名乗る男に誘われるままギルドへ。



⬆基本操作はギルド生活で自然に覚えられる作り。戦場へ出てもすんなり戦える。



➡無法に生きるも弱きを助けるも自由。英雄候補の将来はプレイヤーの数だけ存在する！

あれから20年 世紀の冒険が いま始まる!!

デフォルトモード

基本的な操作は左スティックでの移動と方向パッド、A～Yの4ボタンで行う。ある程度ゲームが進むと使用可能になるテレポートは、各地のワールドカリスゲートへ一瞬で移動できる便利な移動魔法。方向パッドの⬇を押し続けると発動するぞ。



重要操作1 スペルモードとアイテムの割り当て

右トリガで切り替わるスペルモードはアイテムやアクション、ウィルを自由に設定可能。回復アイテムなど、多用するものを登録しておこう。

アイテム&アクション



⬆方向パッドにアイテムやアクションを4つ設定できる。

ウィル



⬆ウィルの数が3種類を超えたらYで切り替えられる。

重要操作2 左右スティックの押し込み

左右スティックのクリック（押し込み）で行える特殊動作は意外に見落としがち。しっかりチェック！

左スティック 弓のズーム



⬅弓をかまえているときは2段階のズームが可能だ。通常時に押し込めばゆっくり歩ける。

右スティック マップ拡大



⬅右スティックはマップを確認。オプションメニューで呼び出す必要がないので便利。

Quest

英雄を待ち受ける数々のイベント

クエストはゲームの進行上不可欠であり、賞金や名声を得るための手段でもある。クエストの種類と序盤の流れを解説！

モンスター討伐や行方不明者の探索など、ギルドには多くの依頼が舞い込んでくる。これらのクエストをこなせば英雄の資質として重要な名声が上がるだけでなく、賞金も出るので一石二鳥！ クエストは大きく3種類あり、それぞれ異なる色のギルド紋章アイコンで示されている。



←クエストのクリアーはゲームを進めるためにも必要。

賞金と名声

クリアーすれば名声ポイントと賞金をゲット！ 内容に応じてボーナスもつくぞ。また、モンスターの首や牙なども入手できる。こうした戦利品は人々に見せて回ると名声が上がる。

チャレンジ宣言

クエストのクリアー条件をさらに付加して賞金をアップさせるチャレンジ宣言も行える。ギルド入り口の舞台で聴衆に宣言しよう。なお、条件を満たせなかった場合はやり直しになる。

コアクエスト

ストーリーを進めるためのキーイベントにもなっているのがコアクエスト。見事クリアーすれば、ギルド長の遠隔テレパシーで即座につぎの指令が下される。いったんギルドへ戻ってクエストを確認だ。もしクリアーするのが厳しいようなら、山賊やワスプで経験値を稼ごう。



↑優先的にクリアーすればサクサク進むが、後半きつくなってくる。

ミニクエスト

プレイヤーの名声レベルに応じて開放される自由選択型のクエスト。受けなくても進行上は支障なしだが、当然ながら報酬を考えると受けたほうがお得。発生直後に受けるとレベル的に難しいものもあるが、いつでも選択可能なのでとりあえずは放置して進めてもオーケー！



↑迷ったらマップを確認。アイコンで方向がわかる。コアも同様。

エクストラクエスト

決まった条件を満たすと、ギルド長のメッセージとともに自動的に発動するタイプの特殊なクエスト。クリアー条件自体が謎に包まれているものが多く、腰を据えて取り組む必要がある。試行錯誤しながらじっくりヒントを捜し出そう。大変なだけに報酬もスゴイものが!?



↑クエストというからにはきっと何かあるはず。根気よく続けよう。

NPCに話しかけると発生する突発型もあり！

クエストとしてメニュー内のリストに表示されるものは右の3種だが、ほかにも迷子の商人やバーのおかみ、物乞いなど、いろいろな悩みを抱えた人たちに出会うことがある。とくに弱きを助ける正義の英雄を目指す人はレッツチャレンジ！



↑サブイベントも随所で発生。なかにはドデカイ報酬をゲットできるものも！

ゲーム序盤のコアクエストを一挙公開！

ゲームスタート直後から、序盤の山場となる"ホワイトバルバリン"までに発生する12のコアクエストを紹介しよう。

1 誕生日プレゼント

姉にチョコレートをプレゼントするため、3ゴールドを集める。いいことを1回行うたびに父親から1ゴールドもらえるぞ。悪行でゴールドをもらえることも。

2 近接戦闘テスト

ギルドの森へ行き、ビートルを退治する初の戦闘クエスト。修練場で習った近接戦闘テクニックを使えば楽勝だ。ビートルを10匹倒せばクリアーとなる。

3 ギルドの訓練

成長した主人公が、最終テストを受ける。メイズを相手に近接攻撃、遠隔攻撃、ウィルをそれぞれ7発ずつ当てればオーケー。メイズはガードしかしない。

4 ワスプの脅威

このタイミングで初めてギルド外の世界を探索可能になる。このクエストはピクニックエリアに大量発生した殺人蜂を掃討するのが目的。ワスプを全滅させ、最後に登場するワスプクイーンを倒せばクリアー。

5 メイズの情報

バウワーストーンで待っているメイズに会いに行く。パブの前にいるメイズに近づくだけでオーケー。

6A 果樹園を守れ！

果樹園を襲撃する野盗を撃退するクエスト。群がる山賊たちを倒し、荷物を守りきればクリアーだ。

6B 果樹園を襲撃！

6Aと逆に山賊の依頼で受けるクエスト。荷物を運び終わるまで山賊を守る。最後に幼なじみとバトル。

7 商人の護衛

大いなる森からバロウフィールドまで商人を護衛する。途中で手負いの商人が助けを求めてくるが……。

8 メイズの新情報

オークベール村にいるメイズに会って話を聞く。ストーリーはじょじょに核心に近づいていく。

9 山賊の預言者

見張りの目を避けて山賊キャンプへ侵入する。山賊スタイルのコスチュームを集めてさらに奥地へ。最後に山賊の長であるツインブレードとの戦闘がある。

10 メイズの頼み

英雄ギルドへ戻り、中央塔の最上階にあるメイズの部屋へ。つぎのクエストに関連した話を聞ける。そのままギルド長のところへクエストを受けに行こう。

11 行方不明の考古学者

魔の森で消えた考古学者を捜索する。デーモンの扉を開くことができればクリアー。巨石に刻まれた文字がヒント。アヴォ寺院そばの男にお金を払えば……。

12 ホワイトバルバリン

ノットホール村に夜な夜な出現し、人々を襲うというバルバリンの群れを退治するクエスト。ボスであるホワイトバルバリンには秘密が隠されていた。神出鬼没のホワイトバルバリンを倒せばクリアーだ。

Action

冒険に不可欠なアクションのすべて

スムーズなマップ走破、迫力の3Dバトルにコミュニケーションなど、多方面で活躍する本作のアクションを徹底解説！

『Fable』はアクション＆アドベンチャー要素もかなり濃い作品だ。バトルはもちろんだが、人々への対応で変動するパラメーターも多い。ゲップをすれば怪訝な顔をされ、プレゼントすれば喜ばれ、怪物の牙を掲げれば英雄として認知度が上がる。衆目の面前で行う行動すべてが、何らかの意味を持っているのだ。発掘などで見つかるレアアイテムもあり、謎解き面も超充実！ ここでアクション全般をチェックしよう。



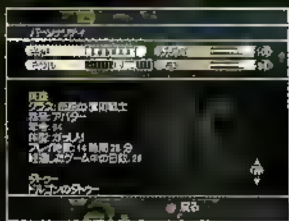
←基本的なアクションはギルドで叩き込まれる。



←数年後……こんな英雄も許されるのがまた魅力。

強さや食生活で見た目も変わる！

肉やリンゴなどの食べ物は回復アイテムであると同時に体型にも影響。肉やパイを食べすぎれば肥満し、ビールで酔えば視界がぼやける芸の細かさなのだ。



←レベルアップで筋力がつけばマッチョな体型にもなる。

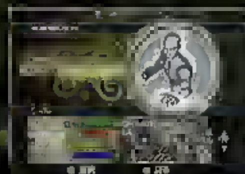
レベルアップの仕組み

レベルアップは敵を倒すと入手できるXPオーブで行う。共通オーブのほか、倒した攻撃方法と同系統の近接（強さ）、遠隔（スキル）、ウィルのオーブもある。後者は異なる系統のレベルアップには使えない。

強さ 肉体の強さを強化する。HP、近接攻撃力、近接耐久力をアップ。肉弾戦を究めたいならコレだ。

スキル 遠隔戦闘や隠密行動のテクニックを磨ける。すばやさ、正確さ、するさの3項目を強化可能だ。

ウィル 魔導技術を強化する。アタック、サラウンド、フィジカルの3系統の魔法のほか、ウィルパワー（総魔力）のアップの4種類がある。



←ギルドの経験値サークルに入ればこの画面に。



←強化系統→強化項目を選択してレベルアップ。



←何を習得したかで、得意な戦いかたも大きく変化。

戦闘だけがすべてではない！ 感情表現や犯罪行為もお手のもの

人付き合いに欠かせない社交用のアクションや、アイテム発見に役立つ探索用のアクションもじつに多彩だ。バトルアクションと同等かそれ以上に、これらのアクションも重要度が高いぞ。ここではその一部を紹介しよう。

発掘

シャベルを使って地面を掘るアクション。怪しい場所にはアイコンが自動表示。



←墓泥棒ご用達。クエストで必要な場面も。

釣り

釣り竿が必要で、小川や海岸に釣り糸を垂らす。魚以外の獲物もよくかかる！



←水面に波紋がある場所で積極的に試そう。

社交アクション

味方への指示（実用的）やモラルに反するタブーアクション（個性的）の詰め合わせ。おならとゲップは初期から習得しているので活用……できる場面は少ない。

おなら



←尻を突き出し放屁。腰の角度がリアル。

ひとり笑い



←何かが弾けたのか、独りで突然笑い出す。

名声アクション

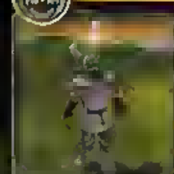
ポーズを取ったり、奇声を発するなど、おもに自分を誇示するアクション。名声の高さに比例して習得数が増えていく。有名になるほど効果的だ。

口説く



←プレゼントとの併用が効果大。紳士的に。

高笑い



←狂人チックな笑いで周囲を恐怖させる。

モラルアクション

モラル値によって習得できる方向性が異なる対人アクション。さわやかで善良な英雄なら謝辞や祝辞、鬼も逃げ出す悪漢なら罵詈雑言の系統が増えていく。

謝る



←過ちを認めて謝罪し、情状酌量を誘う。

ののしる



←○△#ーな言動で不快感もひとしお。

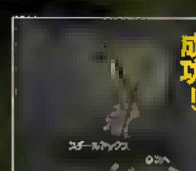
悪行アクション

誰かに見つかると罰金を科せられ、前科者のレッテルを貼られる犯罪行為。正義を気取るなら極力控えるべきだが、見つからなければ大事には至らない……。

盗む



←店の展示品をパクる。周囲をよく見て。



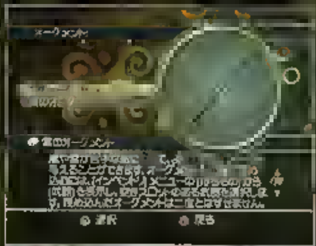
ゲージMAXで成功！

↑下に入れ続けゲージが振り切れば盗めるぞ。

Short Range 接近戦闘

バトルの基本となるのが近接戦闘。白ボタンで武器を取り出し、Xボタンで攻撃しよう。連打すれば流れるようなコンビネーションを出せるが、敵もしっかりブロックで対応してくる。ウィルなどほかの攻撃手段も活用しよう。

オーグメントで強化



⬆属性などを付加するオーグメントのスロットがある武器も多数。これで強化可能。

剣タイプ

細い刀身と鋭い切れ味を持つのが剣タイプの武器。瀕死の敵なら、首を跳ねたりダウン状態にトドメを刺すことも可能。高重量のグレート系もある。

斧タイプ

アックスやピックなど、柄の先端に刃を装着した武器。基本的には軽く使いやすいが、剣同様グレート系は重い。

ハンマータイプ

両手持ちの大槌。威力が高い一撃必殺の武器だが、軒並み重く振りが遅い。ほかの武器よりも使いにくい。

心得1 コンボを狙え

ダメージを食らわずに攻撃を続けると、連続ヒットゲージが増加していく。この数字が大きいほど得られるXPオーブも多くなる。複数の敵と戦うときは高いスコアを狙ってみよう。



←手を休めると、時間でじょじょに減少していく。

心得2 ブロックも重要

防御の基本はブロック。やみくもな攻撃は敵に弾かれて割りこまれるのがオチ。攻撃されるとコンボゲージも一気に下がるので、XPを稼ぐ意味でも重要。回復アイテムの節約にもなる。



←ほとんどの攻撃を防御可能。これでスキをうかがえ。

心得3 フラッシュムーブを使え

フラッシュムーブは、コンボゲージ点灯時にBボタンで発動可能になる特殊攻撃。この技は"絶対にブロックされない"のが最大の長所。敵の防御を無視して弾き飛ばせる強力な攻撃だ。



←ダメージも高い。使用可能になったら即発動だ。

Long Range 遠隔戦闘

弓矢による攻撃は、遠距離から安全に一撃を加えられるのが強み。攻撃された敵は猛烈な勢いでこちらへ走り込んでくるが、障害物をうまく利用すれば倒し切ることも可能。音速の射手を目指すならスキルを強化しよう。

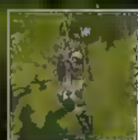
安全に狙い撃ち



←敵の視界外から放てば安全にダメージを与えられる。

ロングボウ

スタンダードで使いやすい長弓。なお、クロスボウも含めて矢弾は無限に使える。



クロスボウ

ロングボウよりも威力が高い石弓。ただし硬直が長いので総合的には使いにくい。



心得1 ため撃ちを基本とせよ

遠隔攻撃の威力はXボタンを押し続けた長さに比例する。精度は少し落ちるものの、即時発射した場合に比べるとダメージが段違いなのだ。物陰から敵を狙うときは、最大まで溜めてから発射しよう。初期の訓練時も、溜め撃ちを使わないと高スコアは望めない。



←接近中の敵に撃つときもなるべく引きつけよう。

心得2 ズームによる精密射撃で先手を取れ

左スティック押し込みで行えるズームは、通常視点では当たらない小さな的や、遠距離の敵も正確に狙えるメリットがある。激しい攻撃を行う飛行タイプのボス敵など、回避動作も重要になる戦い以外では、ズームで狙い撃ちするのが基本だ。クセをつけよう。



←最大威力の一撃を事前に与えておけば戦いが楽に。

Will ウィル

ウィルは即ち魔法。周囲の敵を一掃したり、ライフを回復したり、召喚モンスターを呼び出したりと、系統・種類ともに豊富。戦いを有利に進めるために必要不可欠な攻撃手段といえる。数を覚えるより、厳選して鍛えよう。

ウィルパワーは自動回復



←ウィルパワーは時間で回復。ときには撤退もアリ。

アタックスペル

炎や雷で敵を攻撃。近接攻撃よりも間合いが広く、遠隔攻撃よりも速い。最低ひとつは鍛えよう。全5種類。

サラウンドスペル

時間停止や敵操作など、周囲の環境を変える5種類のスペル。効果は強力だがウィルの消費は全体的に高め。

フィジカルスペル

身体能力を変化させる強化スペル。スペルによって効果が大きく異なるので好みのものを鍛えよう。全6種類。

心得1 惜しまず使え

ウィルパワーはHPと違って時間が経てば回復する。戦闘で枯渇しても、探索しているうちに気づけば満タン、ということも多い。下手に出し惜しみせず、ガンガン使うべし。HPポーションの消費もグッと少なくなり、バトルがかなり楽になるぞ。

心得2 集中的に育てよう

16種類のスペルは、それぞれレベル4まで鍛錬可能。レベル1の習得は低いXPで行えるが、あれもこれもと覚えているとXPもかさみ、決定力に欠ける器用貧乏さんになりやすい。右に挙げたオススメスペルも参考に、数を絞って鍛え上げよう。

オススメのスペル

エンフレイム ATK



←周囲を高威力の爆炎で攻撃する。レベルが上がれば驚きの広さに。

ヒールライフ PSY



←仲間のHPも回復できるので、護衛や救出クエストが楽になるぞ。

飛び出せFable塾

ドキワクシナリオリプレイ ～立志編～

強制イベントばかり起こる、一本道のRPGにはもうウンザリだぜ！ そう叫んで飛び出した15の夜も今は昔。ご存じのとおり『Fable』は十人十色のストーリー展開が楽しめる、ハイブロウな自由度を持ったタイトルである。

展開のあまりの幅広さに眩暈を覚えてしまう本誌攻略班であるが、50時間にも及ぶ討論の結果、「大まかに分けて善と悪ルートのふたつDA・YO・NE」という劇的結論に達することに成功した。

ゆえに、前号からお送りしている善ルート＆悪ルートの物語だが、これはあくまでも展開例のひとつ。実際にゲームをプレイするときには、寄り道したりミニクエストをこなしてみたりと、各々のスタイルで楽しんでもらいたい。

今回は、本格的な善悪の分岐点とも言える"果樹園での依頼"から、アルビオンを覆う闇の一端が垣間見える"ホワイトバルバリン"までをフォローしてみた。

同じ依頼をこなす過程でも、善と悪ではその解決法、結末も大きく変わってくる。果たして、ふたりの英雄はどのような道を歩むのか……。必読一択！



善 今月も人情街道まっしぐら

↑悪・即・斬を座右の銘に、正義の道をひた走る。規律こそが美徳である！

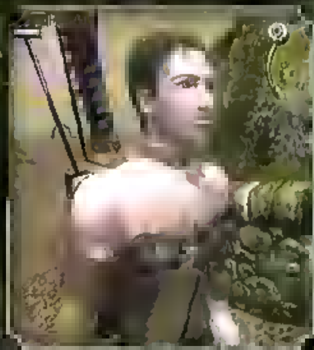


悪 今月もブッ込むのでヨロシク！

↑あとさき考えぬ衝動的な大冒険をくり広げる悪の英雄。これぞフリーダム！

Good Side Story

正義の英雄・マタギアン物語



彼の名はブセルス・マタギアン。正義の英雄を目指してアルビオンを旅するグッドルキングガイ。珍装癖あり。

果樹園の攻防

英雄ギルドを卒業したものの、いきなり職にあぶれてしまったというか、警備員に職務質問されて「職業？ 英雄候補です！」と胸を張って答えてよいものかと自問自答している最中、一件の依頼が舞い込んできました。

見晴らしの丘にほど近い果樹園を、警備員たちと協力して盗賊から守ってほしいという内容でした。いいでしょう、やりましょう。これぞ英雄に相応しい仕事です。早速出発しましょう。



↑果樹園に迫る危機！ 小規模自営業者を守ってこそ、正義の味方といえるでしょう。

果樹園の主から説明を受けると、狙いすましたかのように盗賊どもが押し寄せてきました。さらには、ギルドの同期生であるウィスパーまでも！ 私が果樹園を守るのに対し、彼女は逆に果樹園を襲ってやると愚かな挑発を行ってきました。ああ、なんと嘆かわしい。こうなったら、正義の力を身をもってわからせて差しあげましょう。地獄で後悔してもらいますよ。

正しき道をどこまでも！ 迷わず行けよ、行けばわかるさ

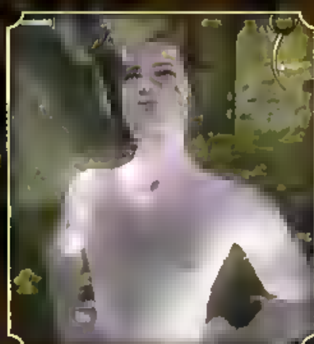
困っている人々の願いを聞き、礼儀を重んじ法を遵守。
それが『Fable』における正義の道！ たとえ困難が待っていようが、
正面からレッツトライ！ 小さなことからコツコツとの精神でまい進。

新・善の道 五ヵ条

- 罪を憎んで人を憎まず
- 男は黙って専守防衛
- 貧しくても施すべし
- 高原の小枝を大切に
- ファミ通Xboxは保存用に2冊買う

Evil Side Story

悪の暴君・ビッペレーヌ物語



彼の名はビッペレーヌⅢ世。村を襲った盗賊をバニッシュするために明日なき暴走をくり返す。

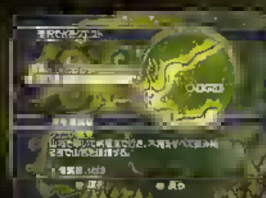
果樹園の略奪

英雄ギルドを追い出されてから、これといってやることもなく、目が合った町人たちを片っ端からシバき上げていた昼下がりのこと、"果樹園襲撃"という心躍る任務が舞い込んできた。

果物をかっぱらう程度ならガキでもできるかわいい悪戯だが、なんでも、その果樹園には珍しい石ころが保管されているらしい。こいつは問答無用で頂いちまうしかねえZE！ 途中、俺は悪の片棒を担いでくれる心強い盗賊連中と合流し、かつてないグルーヴ感を得ながら果樹園へと押し入った。

んが！ そこに待っていたのは数十人の警備員と、ギルドで俺と同期生だったウィスパー。このアバズレときたら「果樹園から護衛を頼まれた。ゆえに貴様を倒す」などとぬかしやがる。

フッ、仕事の邪魔をするなら誰であろうと容赦はしねえ。野郎ども、やーっておしまい！



←護衛が襲撃か……フッ、迷うまでもないよな！

しょせんこの世は弱肉強食！ 漢ならやってみろ！

強くなければ滅びるのは当たり前！
強さこそが世界の掟。これ真理。奪って壊して即座にトンズラこいて、
本能の赴くままに生きてみようぜエブリワン！

新・悪の道 五ヵ条

- 疑わしきは死刑
- やられるまえに殺れ
- ケツの毛までむしり取れ
- 意味なく森林伐採
- ファミ通Xboxは回し読み

護衛任務で大ハッスル

なんとかウィスパーを撃退し、果樹園の平和を守りぬいた私に、つぎなる依頼がやってきました。

バロウフィールドまで行きたいという商人が、暗き森で助けを求めているらしいとのこと。善は急げということで、早速商人たちへのもとへと急いだ私。なんとか無事におち合って、3人でバロウフィールドを目指すことに。

しかしその直後、森の中でモンスターに襲われて手傷を負った、ひとりの商人と出会いました。彼もまた、バロウフィールドに行きたいゆえ、いっしょに連れて行けと言うのですが……最初に仲間にした商人のひとりが、申し出を拒むように提案してきます。

とは言え、困っている人を見過ごすことはできません。旅は道連れ世は情け。私は手負いの商人も仲間に加え、目的地を目指すことに。

途中、凶暴なバルバリンや無法者たちの襲撃を跳ね除けて、ようやく目的地へと到達しようとした矢先……なんと！ 森の中で助けた商人が、いきなりバルバリンに変身してしまったのです！ あわ、あわわ。説得不可能なほどに野生化した彼を泣く泣く刀の錆にして、我々は先を急ぎました。



⬆迷うまでもありません。困っている人に手を差し伸べるのが英雄の役目と言えましょう！

時には思いやりが仇になることも……



➡着ぐるみか!? と思いきや、マジモンのモンスターになってしまった！

ドキンチョ！ 巨大モンスター

バルバリンに変身を遂げた商人を葬って、ようやくバロウフィールドが見えたと思いきや！ 地面がありえないぐらいに盛り上がり、我々の前に巨大なモンスターが出現したのです！ こ、これが噂に聞くアーストロールか!? ぶっちゃけ、圧倒的じゃないか！

股間に冷たいものを感じつつも、私は笑顔で商人を後方に待機させ、えいやとばかりにトロールに切りかかりました。壮絶な死闘……まさに、我が人生に残るベストバウトと言っても過言ではない戦いの末、劇的な勝利を収めることに成功しました。

こうして、私は無事に商人たちをバロウフィールドに送り届け、名声を高めることに成功したのです。ようやく、英雄への第一歩を踏み出しました。



➡規格外の巨体を持つアーストロール。回避を上手く使いましょう。

聖者必見！ これが正義のレベルアップ術

悪党どもと正面きって渡り合うには、何者にも屈しないヒッティングマッスルを作り上げる必要があります。まずは体力、耐性を上げて、己が肉体を磨きましょう。ウィル関連でオススメなのは、全方向に攻撃できるエンフレイム。これさえ覚えておけば、盗賊団に囲まれたときも難なく危機を脱せることでしょう。



⬆エンフレイムはウィルを大量消費するので、ウィルのゲージも伸ばそう。

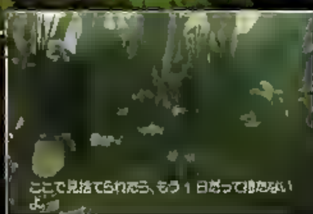
生贄ショック！ 探検隊は見た！

おとといきやがれ！ とばかりにウィスパーを撃退し、見事果樹園からお宝を奪った俺様。やっぱ、富の独占はよくないよね。資産は均等に分配、これがいちばんよ、うん。などとエセ共産主義を気取りつつ、俺様はつぎなる任務をこなすべく、暗き森へと急いだ。

「バロウフィールドまで行きたい」という商人たちを護衛するのが依頼内容だが、ビビり入るぐらいなら最初から行くなっつーの。

途中、森の中で怪我した商人が助けを求めてきたが、これ以上厄介ごとを増やしたくない俺は、クールに見捨てて先を急いだ。

その途上、見るからに妖しげなダークフォースを発散する寺院を発見した。おっかなびっくり中へと入ってみると、そこには建物の外見に似つかわしい怪しげなローブの男がいるではないか。男は開口いちばん「いけにえをつれてこい！」などと問題発言をぶつけてきた。そのとき――俺の頭にキラリと浮かんだ名案が！



⬆てめーにかまってるヒマはないんだよ！

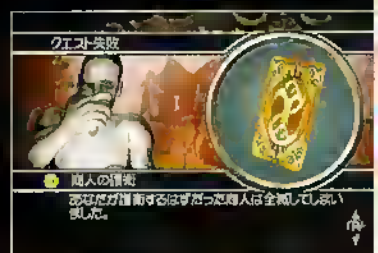
ご利用は計画的に

連れてこいって言ってもなあ。「君、いい身体してるね！ ちょっと生贄になってみない!?」なんて声をかけるわけにもいかんよなあ。などと悩んでいると……いるじゃないのさ！ うってつけの生贄キャラが！

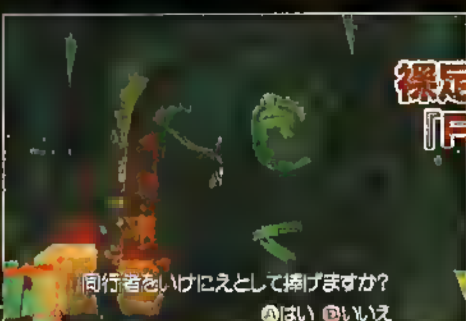
俺様は言葉巧みにふたりの商人をスコーム礼拝堂へと誘いだし、ローブの男の前へと連れて行ってみた。

「新鮮ないけにえをつれてきたようだな」と、さりげなく口にされる問題発言。生贄にささげるか？ という男の言葉に従ってみると……おお、どういう仕掛けかはしらんが、男は祭壇へと空中浮遊し、そのまま霧散してしまった！ す、すげえトリックだ！

調子に乗った俺は、もうひとりも生贄に差し出すことを選択したが……んあ！ ふたり捧げると任務失敗かよ!!



➡商人ふたりを生贄にしてしまうと任務失敗になる。注意！

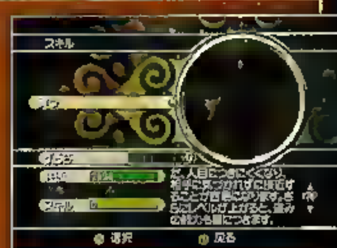


残虐超人も裸足で逃げ出す！『Fable』世界は容赦ねえ〜

⬅言うに事欠いて生贄とは!? さすが18歳以上対象ソフト、残虐描写も気合入ってます。

外道必見！ これが悪党のレベルアップ術

悪事のチャンピオンといえば、ずばり"かっぱらい"。しかし、現場を他人や衛兵に見つかると少々厄介。そこで活躍するのが"ずるさ"と"すばやさ"のスキル。これを上げておけば、盗みのエキスパートへと成長できるぞ。もちろん、街にはびこる衛兵やライバルどもに遅れを取らぬように、基本的な体力、耐性の底上げも重要だ！



⬆ずるさを上げておくと、商人との取引も安上がりになるのさ！

運命の再会

バロウフィールドまで商人を送り届けた私は、そのついでに生まれ育った故郷・オークベールに足を伸ばしました。そこで出遭ったのは、幼少のころに別れた幼なじみでした。幼き日に私たちを襲った盗賊の残虐行為は、村人すべての心に、いまだ深い傷跡を残していたのです。

そして、衝撃の再会はそれだけではなかったのです。とある依頼を受けて訪れた盗賊のアジトにて、私は生き別れになった姉と再会したのです！ おお、なんという奇跡なのでしょう。

姉は視力を失い、盗賊のツインブレードの庇護の下で生きておりました。しかし、失った視力と引き換えに、姉は不思議な力を授かっていたのです。それは、夢の中で未来の光景をみるという離れ技でした。そして、姉は告げます。村が襲われたのも、私と姉の中にある、ある特殊な力が原因だと……。



←月日の経過も、人々の悲しみを癒してはいなかったのです。

忍び寄る影

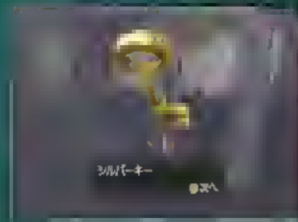
不穏な暗雲が、アルビオンを覆いつつある──師である戦士・メイズが私に告げたとおり、つぎつぎと起こる怪異。各地にあふれ出す闇の勢力や、デーモンの扉の活性化。そして、私のもとに届いたのは、ノットホール村を襲っているホワイトバルバリンの討伐。

これまでは、野盗やチンピラを相手にして、小さな正義をコツコツと積み重ねていた私でしたが、なにやら得体の知れない巨大な邪悪が、この地を脅かそうとしている気がするのです。今回相手にしたホワイトバルバリンは、その兆候を示していたような……。

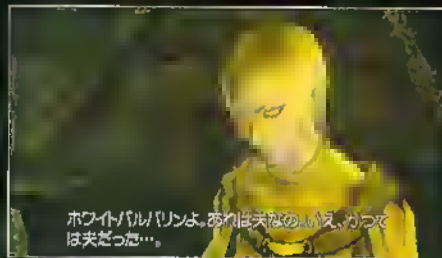
しかし、私はひるむわけにはいけません。世に広く正義を示すのが私の役目。私の過去のような悲劇をくり返さないためにも、私は戦います！

シルバーキーを捜してみましょう

アルビオンのいたるところにわざとらしく置いてある鍵つきの宝箱、これをあけるには、鍵穴に応じた数の"シルバーキー"が必要となります。シルバーキーは、フィールドに巧妙に隠されております。壊せる障害物の背後などは怪しいので、人様の所有物の破損には十分気をつけながら捜してみましょう。



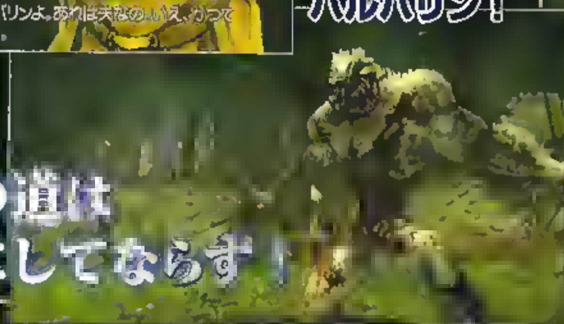
↑英雄ギルドの近くにもキーは落ちています。怪しい箇所を捜してください。



←バルバリンに噛まれた者は、バルバリン化してしまうという。それって、ぶっちゃけ世界のピンチじゃない!?

死闘！ ホワイトバルバリン！

→銀のオーグメントを武器に装備して、いざ対決！ 長期戦を覚悟せよ！



正義の道は一日にしてならず！



←力押しだけじゃ進めない箇所も。頭を使ってスマートに。

同業者を越えてゆけ

なんとか商人をバロウフィールドに送り届けた俺は、賞金をふんだくってつぎなる任務へと向かった。

何でも最近、ツインブレードなる盗賊が幅を利かせているらしい。もとは英雄ギルドの訓練生だったが、途中でバックレた根性なしなんだと。そんなダサ坊に俺様が遅れを取るわけないっしょ！ 俺は鼻息も荒く、ツインブレードがいるというキャンプへと向かった。

途中、キャンプへつながる門の中には、お得意のスニーキングで軽やかに潜入したが、そこから先に進むには"盗賊スタイル"が必要だという。俺の頭に浮かんだ「現地調達」の四文字に従って、俺は盗賊装備を揃えるべく廃道でも大殺戮祭りを開始した！

不死身の姉貴

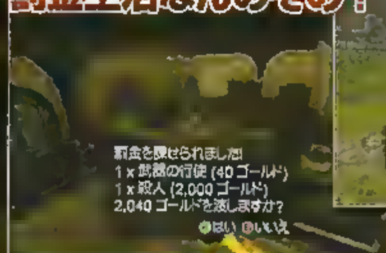
ついにたどり着いたツインブレードの本拠地！ こいつら、明らかに住民税も受信料も払ってやがらねえなとひと目でわかる居住区にて、俺様とツインブレードの死闘がくり広げられた！ 奴はデカイ図体と腕力を生かして、ふた振りの剣を振るって襲い来る。しかし、百戦錬磨の悪の英雄、ビッペレーヌ様の敵じゃねえ！ 軽くあしらった俺は、ついにとどめを刺そうとしたのだが……そのとき！

それを止めたのは、ガキのころに別れた姉貴だった！ 盗賊の預言者ってのはアンタだったのか!? 姉貴は山賊に拷問にかけられて視力を失ったあと、ツインブレードに拾われて、盗賊稼業を営んでいたらしい。失明して盗賊やるって……それ、俺より凄くない!? 心配して損したぜ！

さすが姉弟、血は争えねえ。しかし、ツインブレードにとどめを刺したあと、姉貴はどこぞへと姿を消した……。

→あらかじめ賄賂を渡しておくことによって、大仕事をやりやすい場合もあるぞ。

罰金生活なんのその！





←罰金なんて払ってられるかっての！ 実力行使で逃げ切るべし。

寒い時代だということか……

モラル値の調整に気をつけな！

フィールドで商人たちを襲っている盗賊。罪悪しいからといって倒してしまうと、それは善行へとつながってしまうのだ。ゆえに、盗賊を殺したあとは、ついでに商人もいっしょに片付けちまうのがベター。さすれば、悪行側へとモラル値は回復(?)。悪の香りがするミニイベントも、欠かさずにチェックだ。



←よっしゃ、まかせとけ！ 商人をシバいたあとは貴様の番だがな。

Living Guide Fable 暮らしの手帳

モンスターたちとの戦闘以外にも、さまざまなお楽しみ要素が詰まっているのが『Fable』の特徴。今回はちょっとお役立ちの情報を掲載！　チェキラ！

Food 食料品チェック！

さまざまな方法で入手できる"食品"。青リンゴなどの果実系から、アップルパイといったスィーツ，そして滴る漢の骨付き肉まで，この世界には多種多様な種類のフードが存在しているのである。

そのメインとなる用途は、敵との戦闘時における体力回復だが、体力が減ってないときにも消費することが可能。その場合にはどういう効果が現れるかというと、ズバリ体型が変化していくのだ。

最初は痩せ気味だった身体も，骨つき肉などの高コレステロールアイテムをガツガツ消費することで，みるみるうちにパンプアップ！　ほかにも，ヒヨコなどを丸呑みすると，モラル値が下がったりするぞ。

食通の道を目指せ !?



↑あまりに食べ過ぎると，ブヨブヨの弛んだ身体に！ これは"太り過ぎ"と言えよう。



⬅店で購入するほかにも，敵を倒して道中で手に入れることができる。

Real Estate 不動産を手に入れろ

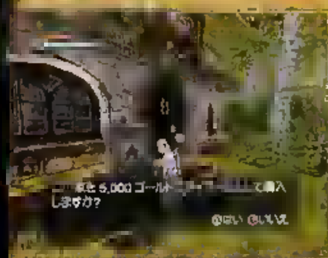
街の中には，コストを支払うことで購入できる"不動産"がいくつも存在する。購入した邸宅は自分で使用したり，賃貸物件として人に貸すこともできるぞ。自分の家として使用する場合は，家族などを住まわすことができるので，『Fable』世界の中でホカホカ家庭を築ちゃったりできるわけだ。

装備などがある程度整ったら，お試しに購入してみるのも!?

これからの時代は不動産ですよ！

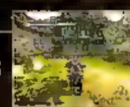


↑めでたく奥さんをもらうことができたら、マイホームでいっしょに生活できる。



↑家主になったら、他人に家を貸して賃貸料を得ていくこともできるぞ。

オススメ不動産物件表

パウワーストーン一軒家 (コスト1500) 街の南にある小さな邸宅。お値段もお手ごろ。	
オークベール一軒家 (コスト5000) 村の西にある邸宅。主人公の生まれた家の隣りにある。	
ノットホール一軒家 (コスト9000) お値段は張るが，コストに見合う広さを持っている。	

Bar 大人の空間、酒場での作法

各街や人の集まるキャンプなどに存在する"酒場"。ここでは食料品を取引することのほかに，酒をかっくらったりミニゲームに興じることが可能となっている。

酒は自分が飲むほかにも（HPが少々回復），酒場にいる客に振舞うこともできる。どんどん振舞っていくと，客のテンションがモリモリと上がって，一種独特のグルーヴィーな空間ができあがるぞ。

だが，本人が酒をしこたま飲んでいくと，そのうちに酔っ払って前後不覚に。しまいには嘔吐してしまうという，人間としてはもっとも最低の状態になってしまい，モラル値が下がるので注意しておこう。

酒場にいる吟遊詩人にお金を払えば，自分の状況を詩にしてくれるぞ。

酒は飲んでも飲まれるな！



↑酒場で皆にお酒を振舞うと，好感度もアップしていくぞ。よっ！ 社長，太っ腹！



⬇飲みすぎて酔いが回ると，次第に画面にモザイクがかかり……。うぃーっぷ。

狙え！ 一攫千金！ ギャンブル万歳！

酒場では掛け金を払うことによって，各種テーブルゲームで遊ぶことができる。掛け金の額によっては一攫千金のチャンスなので，ゲームに慣れてきたらビッグマネーを動かしてみるのも漢らしい。

用意されているゲームはどれも中毒性が高いものばかりなので，思わずハマってしまうこと必至。敵を倒すよりも，この誘惑から逃れるほうが難しいかもしれないZO！



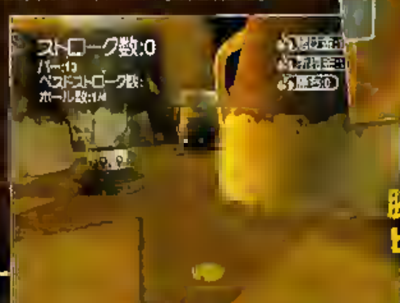
↑記憶力が試される。増えていくオブジェを指定するスポットアディション。

バラエティー豊かなミニゲーム！



↑同じ絵柄のカードをめくるペアーズ。いわゆる神経衰弱。

⬇コインを弾いて，テーブルの上の白枠に入れるコインゴルフ。障害物多し。



腕前次第でビッグチャンス！

必勝戦徹底指南！

封印されたふたつのシナリオをひも解く

KINGDOM UNDER FIRE THE CRUSADERS

前号に引き続きルクレシア編を攻略。ルクレシア編をクリアーすれば、新たにふたつの上級編シナリオがプレイ可能になる。上級編の戦いかたとインタビューも収録！

spec action

キングダムアンダーファイアー～ザ・クルセイダーズ～
リアルタイムウォーバトル（アクションRTS）
ジャレコ
PHANTAGRAM
発売中（1月27日）
7140円［税込］
5.1ch
最大1人
DP 最大4人 DL VC SR
16歳以上
7ブロック以上
──

自由度が増した上級編シナリオ

ふたり目の主人公ルクレシアのシナリオをクリアーすると、ケンドールとレグナイアという新たなふたりの主人公を選択できるようになる。これらのシナリオは難易度が高く、また自由度も高い。有利に戦うための副官、支援ユニット選びを覚えよう。



←ルクレシア編に比べて配置フリーなマップが多い。

クリアーしたシナリオの組み合わせでミニゲーム出現

さらにケンドール編やレグナイア編をクリアーすると、特典としてミニゲームが遊べるようになるぞ。



←ミニゲームはオプション画面で選択できる。

ジェラルド編＋ケンドール編

カウンティカーニバル

侵入してくる魔族を弓で撃退するゲーム。飛行する敵を倒せば時間が延長される。

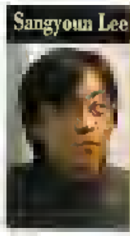
ルクレシア編＋レグナイア編

リスキーライダース

ワイバーンを操り、地上を逃げ回るオークを目標地点まで運ぶゲームだ。

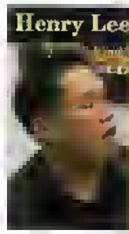
「KUFC」を深く知るために韓国はパンタグラムを直撃！

開発を担当しているパンタグラムは、韓国では実力派として知られる技術者集団。しかし、いまいち開発者の顔が見えないのも事実……。というわけで、本作を深く知るために、直撃取材を敢行！



Sangyoun Lee

サンユン・リー：取締役社長。プログラマーとして活躍していた経歴を持つ。



Henry Lee

ヘンリー・リー：ディレクター。家庭用ゲームは今作が初めての作品となる。



Dee Lee

ディー・リー：プロデューサー。堪能な英語を活かし、海外との交渉には欠かせない人物。

パンタグラムってどんな会社？

パンタグラムは韓国政府が主催するゲーム賞を、数多く受賞している実力派ソフトハウス。ユーザーからの支持も高く、「KUFC」はPCゲームが中心の韓国にあって、異例の2万本以上を売上げた。ちなみに、女性社員の方が多かったのも印象的でした……。

1994年：会社設立。
1995年：IBM PC GAME『Zyclunt』発売。
1996年：韓国で初めて、100パーセント自社開発ゲーム『Zyclunt for Windows95』を日本で発売。
1997年：Comic 2D RPG GAME『Forgotten Saga』発売。『Forgotten Saga』で情報通信部が主管する"新ソフトウェア賞"大賞を受賞。
1998年：ゲーム開発エンジン『BLUE Ver 1.02』で科学技術部主管の新技術認証マークのKT Mark認証取得。
2000年：Action RTS『Kingdom under Fire』韓国発売。文化観光部主催、"2000ゲーム大展"でPCゲーム部門の優秀賞を受賞。Gathering of Developers社を通じて『Kingdom under Fire』北米発売。ヨーロッパ、アジア地域約30ヵ国で『Kingdom under Fire』発売。映像物等級審議委員会主催の2000年PCゲーム部門で"いい映像物"として選定。
2001年：MMORPG『Shining Lore』βサービス開始。『Shining Lore』、文化観光部主催の"今[illegible]の優秀ゲーム"に[illegible]
2004年：Xbox版『Kingdom under Fire : The Crusaders』発売。Xbox用『Kingdom Under Fire: The Crusaders』が文化観光部主催の"2004大韓民国ゲーム大賞"で大統領賞、グラフィック部門優秀賞、サウンド部門優秀賞受賞。
2005年：日本語版『Kingdom under Fire : The Crusaders』発売。

「KUFC」誕生秘話

──そもそも開発のきっかけは？

サンユン　前作のPC版を気に入って頂いていまして、マイクロソフトさんから要請があったんです。Xboxでも戦略的なゲームが楽しめることを証明してほしい、とのことでしたね。それならばぜひチャレンジしようということになりました。

──PC版からの移植ということですが、変更点などは？

ヘンリー　実際、タイトル名とユニット、歴史背景が同じぐらいで、あとはぜんぜん違います。PCからインターフェイスも変わるので、すべて新しくしたほうがいいと思いました。PCからそのまま移植してもダメだと思ったので、完全に新作を作る感覚ですね。ほんとに苦労しましたよ。

──たとえばどのような部分で？

ヘンリー　家庭用ゲームではほとんど参考にできるゲームがなかったことですね。研究に時間がかかりました。それに、ユニットに指示を出したときの集団の動きを自然に見せることが大変でした。ユニットの人数が多いので、なかなか思うように動かせなかったんです。全員にきちんとダメージのモーションを入れるのも大変でした。大人数が動くので、公平にきちんと戦闘をさせるのが難しかったですね。

──家庭用ゲームということで注意したことなどはありますか？

ヘンリー　グラフィック的にもシステム的にも激しい戦いを取り入れようと気をつけました。とくに戦闘シーンは印象的な、いままで見たことのないものにしたかった。そして、最初はとっつきがいいように、アクション性を多くしました。家庭用ゲームではあまりないジャンルなので、とくに序盤はチュートリアルっぽい作りにして、初心者もプレイしやすく

副官をセレクトする

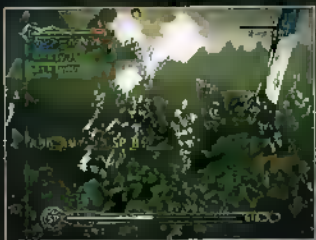
ジェラルド編、ルクレシア編ではほとんど固定されていた副官が、上級編シナリオでは自由に選べる。副官を選ぶうえで重要になるのが、副官固有のアビリティだ。アビリティは副官のスキルや装備で決まるので、お金と経験値さえあれば好きなように覚えられるぞ。



←兵舎の部隊編成画面で主人公の副官を変更！

1 回復能力

通常の魔法は交戦していないユニットにしか使えないが、副官のヒールは交戦中でも使用可能。回復用ユニットといっしょに行動できないときに重宝する。



↑ヒールは副官にホーリーのスキルを覚えさせれば使える。戦闘後はキュレイシオで。

2 攻撃能力

敵の弱点をつく副官攻撃を覚えさせよう。対オークはアイスで、対ダークエルフはアース。魔族側の場合は騎士とパラディン用にライトニングだ。



↑オークライダーやスコーピオンにはファイアが有効だが、使う機会はあまりない。

支援ユニットをセレクトする

上級編シナリオでは支援ユニットをフリーで使えるマップも多い。人間陣営も魔族陣営も支援ユニットは3〜4種類しかなく、そのうちひとつは編成できない。そのため、使える支援ユニットはおのずと絞られるのだ。よく使うユニットのレベルを重点的に上げよう。



←ボーンドラゴンやバタルーンはクラスチェンジ不可。

人間陣営

人間陣営の支援ユニットのうち、編成できるのはストームライダーとボンバーウィングだ。どちらも飛行ユニットで弓兵タイプの敵に弱いが、さらにボンバーウィングは敵の飛行ユニットにも弱いぞ。



←ケンドール編ではストームライダーだけを使っていればオーケー。

魔族陣営

魔族陣営では唯一の地上支援ユニットであるスワンプマンモスが編成できる。飛行ユニットが必要なマップはブラックワイバーンを使い、地上戦力が必要なマップではスワンプマンモスを使おう。



←スワンプマンモスは動きが遅く、活躍できるマップが限られる。

しています。でもこの部分がつまらないとゲームをプレイしてもらえないので、きちんとストーリーをつけて、楽しみながらゲームを理解できるように工夫しました。後半になればなるほどシステムを生かした戦略性の高いゲームになっています。

——ではやり残したことなどは？

ヘンリー 派手なアクションをもっと入れたかったんですが、ハード的な制限があってできなかったことも多いですね。とくに演出面とか。でもきちんと血がでるようになったのはよかった(笑)。もっともっと研究して、次回はよりいいゲームにしたいですね。

世界に向けて旅立つ「KUFC」

——海外で発売するときのご苦労は？

ディー 韓国ではPCゲームが中心なので、家庭用ゲームはなかなか商売としてなりたたないんです。ただ、本作はビジュアルがあがってきたときから、いい作品になるとわかりました。国内はもちろん、海外での反応がとくによかった。PRするときも評判がよくて、苦労した記憶はほとんどないです。まだまだ韓国のゲームは海外で認知されていないので、当初は大変だと考えていたのですが、作品のクオリティーが高かったので、ゲームそのものを見て評価してくれたので、うまくやれました。

——では最後に読者にメッセージをお願いします。

ヘンリー じつは開発が終わってからはプレイしていないんですけど、最近開発の人間がプレイしているのを見て、あぁおもしろそうなゲームだなぁって思いました(笑)。どこに行っても私が作ったゲームですと言えるような、いいゲームを今後も作りたいので、ぜひソフトを買ってくださいね！

サンユン 日本語バージョンは全世界の中で、いちばんよくできています。なぜなら4人によるXbox Live対戦は日本だけの仕様ですから(4人MAPは2月中にダウンロード開始予定)。そして、次回作もできるように、いっぱい買ってください(笑)。

ディー いいゲームになっていると思いますので、ぜひ愛してください(笑)。

ジャレコさんからもうひと言！

本作を日本で発売するかどうか判断する会議のとき、満場一致でやろうって決まったんです。グラフィックはカッコイイし、キャラクター性もある。そしてゲームシステムの斬新さ。これなら日本でも受け入れられると考えました。そして、移植するにあたってさらによくするにはどうすればいいか考え、実力派の声優さんをそろえたんです。おかげさまで、さらにすばらしい作品になりました。

さらに、翻訳をしてくれた会社は業界内で評価の高いところだったんですけど、そこに頼むときにゲームを見てもらったんです。そうしたらほれ込んでくれて、翻訳を始める1週間ぐらいまえからゲームをプレイして、ありとあらゆる情報を集め、全体を理解してから翻訳に入ってくれた。時間はかかったんですけど、そのぶんとてもカッコいい、ステキなセリフが満載されています。ぜひプレイして味わっていただきたいですね。



↑韓国政府(!)が主催する、大韓民国ゲーム大賞で獲得したトロフィーたち。立派！



↑「KUFC」は世界各国の雑誌社やWebサイトなどから、20個以上の賞を受けている！

緊急情報！ シリーズ最新作登場!?

なんと、ファンタグラムからXboxで新作が登場する！ その名も「Kingdom Under Fire:Heroes」。発売日や日本での発売などは未定だが、舞台はおなじみベルシアで、アクションRTSになるようだ。また、7人の新キャラクターが登場することも判明している。シングルプレイではキャンペーン、ランダム、カスタムモードがあり、Xbox Liveでは協力モードもあるとのこと。また、次世代機でも、「キングダムアンダーファイア」シリーズを発売するらしい。今後の情報に注目するべし！



ヴェロンド王国

Lucretia

ルクレシア編

ルクレシア編はラストスパートの残り4マップ。オークの軍勢をうまく利用してヒロニデンを追い詰めるが、とどめをさすには至らない。やがて部隊が内部から分裂を始め、獅子身中の虫が騒ぎ出す。ルクレシア編も終盤になると部隊編成の自由度が増し、最後のマップでは副官ひとりを自由に選べるぞ。

ルクレシア7 ハルモラル

水門を開いて一網打尽



戦闘目的 ヒロニデン軍の野営地を襲撃するが、予想以上に守りが堅い。作戦を変更して、オーク工作兵を水門に急行させ、野営地を水攻めにする。

配置可能兵力：歩兵1・工作兵1

戦闘準備：配置できるユニットがルクレシアの本隊と新規のオーク工作兵だけなので、ルクレシアの白兵戦スキルを目いっぱい上げておこう。

1 敵兵をワナに誘い込む

まずオーク工作兵に指示を出して、スタート地点から右下方向に、罠を3～4個設置する。作業が終わったオーク工作兵は、スタート地点付近に待機。スタート地点の下の森には敵部隊が巡回している。斥候を出して1ユニットずつ誘導し、罠でHPが減ったところをルクレシアで倒していくのだ。何度か使って擦り減った罠は、オーク工作兵で補修するのを忘れずに。この作戦で森を巡回する敵部隊は全滅させられるぞ。



↑罠だけで敵部隊を全滅させるよりも、ルクレシアの部隊で止めを刺したほうが、SPが入る分お徳なのだ。

2 騎士を倒して水門へ

野営地に侵入しようとすると猛烈な反撃を受けるので、手前の騎士を倒したら野営地には手を出さずにおく。つぎは川上の水門を目指そう。川上の壁際に騎士ユニットがいるので、斥候で森のほうに誘導し、ルクレシアの部隊で倒す。誘導するルートに罠を仕掛けておけば、戦闘時間と損害が少なく済むぞ。ここから先はオーク工作兵の単独行動。川原の罠を解除しながら上流を目指し、突き当たりの水門を開門すればクリアー。



↑もたもたしていると壁の向こうの砲兵が砲撃してくる。手早く罠を解除してマップ右上を目指すのだ。

ルクレシア8 ヒロニデン

カタパルトを沈黙させる



戦闘目的 難攻するヒロニデン攻略をサポートする。スコーピオンを始めとする味方大部隊を率いて進軍し、ヒロニデンの内壁を突破するのだ。

配置可能兵力：歩兵1・フリー2

戦闘準備：戦闘まえに前線基地の兵舎が利用できる。モレーヌのカーズを5以上にして、フリーの2枠はD.アーチャーとD.カルバリーを配置。

1 魔法部隊にサイレンス

いきなり敵の歩兵と弓兵が大量に現れる。こちらも大部隊なので、歩兵で白兵戦、弓兵で援護し、騎兵で反復騎馬突撃という基本戦術で、できるだけ多くの敵部隊を倒していこう。城壁の近くには敵の魔法部隊がいる。ライトニングを使われると味方の被害が大きくなるので、ルクレシアの部隊を接近させて、サイレンスで魔法を封じるのだ。魔法部隊はリーダーの姿が目立つので、白兵戦ではリーダーを狙おう。



↑魔法部隊といっても中身は歩兵部隊。ローブと杖を装備したリーダーが魔法を使うので、真っ先に倒す。

2 カタパルトを牽制

城外の敵部隊を撃破し、味方のスコーピオンが城壁を破壊したら城内に侵入する。城壁沿いにカタパルトが3ユニット配置されているので、D.カルバリーの騎馬突撃や白兵戦で牽制しつつ、1ユニットずつ倒そう。ルクレシアの部隊とD.カルバリーは移動中の被害を減らすため、つねにオープンフォーメーションで移動する。カタパルトを倒してさらに奥に進むと、また敵部隊の歓迎がある。基本戦術で撃破するのだ。



↑カタパルトに突撃は効かないが、ターゲットをそらして損害を抑える効果がある。白兵戦でもオーケー。

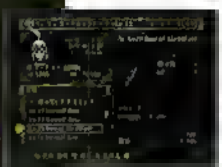
※"D."はダークエルフのことを表しています。

ルクレシア9 ポステラスグリーン　味方部隊の撤退をサポート



戦闘目的　思わぬ加勢の出現に退却を余儀なくされた魔族軍。ルクレシアは殿として追撃を食い止め、生存率を50パーセント以上にせよ。

配置可能兵力：歩兵1・カルバリーアーチャー1・フリー1・ブラックワイバーン1


←お金があればいい装備を買って射程アップ。

戦闘準備：フリーの1ユニットはD.アーチャー。飛行ユニット撃退とルクレシアの援護で大活躍するので、射程を上げておく。

1 遠隔攻撃で敵のユニットを足止め

味方部隊がマップ右下の目標地点に到達すると、1ユニットにつき生存率が3パーセント上がる。生存率を50パーセント以上にするのがルクレシアの任務だ。戦闘は味方部隊が敵のボンバーウィングに囲まれた状況から始まる。ルクレシア以外のユニットを急行させ、ルクレシアは、やがて現れる敵歩兵ユニットに備えよう。敵は歩兵、弓兵のセットとボンバーウィングという構成。ボンバーウィングや歩兵は遠隔攻撃で足止めし、ルクレシアのユニットで地上部隊を倒していく。


←ルクレシア部隊の移動はオープンフォーメーションで、弓兵を優先して倒す。

2 騎士が出てきたらルクレシアを前面に

生存率が上がってくると敵の追撃も厳しさを増す。追撃のユニット数が増えるうえに歩兵が騎士になるのだ。D.アーチャーはE.ブーストを絶やさないように戦い、ルクレシアはライトニング系アビリティを駆使して倒していこう。敵の数が増えると遠隔攻撃で足止めしようとしてもD.アーチャーなどが襲撃されてしまうので、ルクレシアで食い止めるしかない。後方部隊が白兵戦になったら、ルクレシアに触れるように退却させるのだ。生存率が50パーセントを越えたら、退却地点に移動する。


←騎士との白兵戦ではYボタン+Bボタンのエ.ショックが猛威を振るう。

ルクレシア10 ホーリーランド　リシリンとシリスを捜す



戦闘目的　軍を離脱してケイダスに走ったリシリンとシリスを連れ戻す。ケイダスは教皇に協力する組織。ルクレシアの相手は教皇軍だ。

配置可能兵力：歩兵1・フリー2・支援1


←電撃スキルと魔法ブースターが必要だ。

戦闘準備：シリスが離脱するので、新たな副官にライトニングを修得。D.カルバリーとD.アーチャー、スワンプマンモスを配置する。

1 バリスタの攻撃を止める

上に進むとパラディンとバリスタが出現する。バリスタにはD.カルバリーを突撃させて、そのあいだにスワンプマンモスでほかの敵を踏み潰そう。


←スワンプマンモスはバリスタと爆発系の攻撃に弱い。バリスタさえ倒せば暴れ放題だ。

2 マップの端を移動

マップの上方向に移動してケイダスの思惑を知るイベントが発生したら左方向へ。バリスタとボンバーウィングが出現するので撃退しよう。


←森がない荒野のマップなので、自然回復には期待できない。全部隊を癒しの木の下へ。

3 ボンバーウィングを撃退して地上ユニットを攻撃

バリスタやボンバーウィングを倒すと後方には弓兵と魔法部隊が控えている。スワンプマンモスを前面に押し立てて全滅させると、マップの中央に友軍が現れるぞ。友軍はパラディンと交戦しているので、急行して救出しよう。救出後にはイベントがあり、マップの左上を目指すことになる。多数の敵飛行ユニットが出現するので、D.アーチャーから離れないようにして、地上部隊はスワンプマンモスで蹴散らすのだ。


←飛行ユニットと地上部隊を同時に相手にすると損害が大きくなる。まず飛行ユニットから攻撃。



エ ク レ シ ア 王 国

ケンドール編

Kendal

ケンドールはジェラルドと同じ人間陣営の主人公で、教皇を擁するエクレシア王国の聖騎士団の将軍だ。トーマスとデュエインというふたりの副官を連れているが、いつでも交代が可能。敵の部隊構成に合わせて、ポイズンミストやアイススピア、ヒールを覚えた副官を使い分ければ、白兵戦が楽になる。

ケンドール1 グレイハンプトン スコーピオンを優先して倒そう



戦闘目的 ヒロニデン国境付近でエクレシア王国の大部隊と魔族の軍勢が接触。侵入してきた魔族を撃退するのがケンドールに課せられた任務だ。

戦闘準備：最初のマップなので兵舎は使えない。ここで指揮できるのはケンドールの歩兵と弓兵、それにホーリーのスキルを持ったもうひとつの歩兵だ。歩兵のキュレイシオが戦闘中唯一の回復手段となる。3ユニットで固まって進軍しよう。

1 オークは友軍にまかせる

敵の部隊はオークとD.アーチャーがセットで行動する。オークと交戦中のところを矢で射るのが狙いだ。そこで友軍がオークと交戦しているあいだにD.アーチャーに接近して、白兵戦に持ち込もう。D.アーチャーを倒してから友軍の援護に入れば、効率よく敵戦力を削れるのだ。また、オークと戦うときはキュレイシオを使える歩兵には白兵戦をさせず、近くで待機させておく。交戦しなければいつでも魔法を使えるからだ。



↑[illegible]
弓兵と戦うときは、倒したあとに回復すればオーケー。

2 魔法を使うリッチ

敵にスコーピオンと魔法部隊が出現したら戦いも後半戦。どちらの部隊も友軍には荷が重いので、ケンドールが積極的に倒さないと味方の損害が大きくなってしまう。スコーピオンは、白兵戦に持ち込んでYボタン+BボタンのF.ボールがオススメ。1～2体のスコーピオンならこれだけで全滅することもある。魔法部隊も同じく白兵戦。ケンドールでリーダーのリッチを倒すのが効率のいい攻略法だ。



↑魔法部隊はリッチとオークグールで構成されている。オークグールは無属性の攻撃がほとんど通用しない。

ケンドール2 ホーリーランド 押しよせる敵に立ち向かう



戦闘目的 魔族のヴェロンド・ヘクスター連合軍が待ちかまえるホーリーランドの戦い。飛行ユニットやスコーピオンが布陣された戦場を生き残れ!

配置可能兵力：フリー4

戦闘準備：進軍先は難易度が低いホーリーランドを選択しよう。兵舎ではケンドールのユニットを重歩兵にクラスチェンジするのを忘れずに。

1 飛行ユニットの脅威

敵に飛行ユニットがいるので弓兵は外せない。回復要員として歩兵を入れたら、あと1ユニットは白兵戦の戦闘力を期待して槍兵を入れておこう。戦闘が始まったらマップの右方向に斥候を出す。敵の大部隊とブラックワイバーンを確認できるはずだ。ブラックワイバーンはケンドールを襲うので、待ちかまえて弓兵で迎撃する。正面のD.ファイターは歩兵と槍兵に任せよう。地上ユニットは戦力を集中して各個撃破だ。



↑弓兵の重要度が高いマップなので、できるだけ射程[illegible]

2 残った敵を捜す

敵はオークで白兵戦を挑みつつ、D.アーチャーやスコーピオンで遠隔攻撃をしてくる。オークはリーダーのオーガを倒せば離散するので、右スティックでオーガを捜そう。遠隔攻撃ユニットは槍兵で白兵戦を仕掛け、遠隔攻撃を封じるのが有効だ。その際、歩兵はケンドールと槍兵のあいだに配置して、どちらの回復もできるようにしておく。敵が寄って来なくなったら残敵掃討戦へ。孤立したD.アーチャーを倒せばクリアーだ。



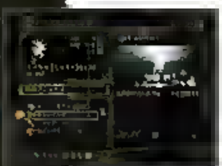
↑マップ右上と右下のD.アーチャーが最後に残りやすい。斥候で見つけて、ケンドールで追いつめよう。

ケンドール3 コロノワ　乱戦の中の騎馬部隊



戦闘目的 川沿いに展開された敵の前線を破壊する。大量のスコーピオンが配置された地を少数の精鋭部隊で奪還できるかが試されているのだ。

配置可能兵力：フリー3



←弓兵のキュレイシオが唯一の回復手段だ。

戦闘準備：3ユニットしか配置できないうえにケンドールと槍兵は確定なので、弓兵にホーリーのスキルをつける必要があるぞ。

1 対岸の敵をおびき寄せる

対岸にいる敵のうちオークグールとスコーピオン1ユニットが川を渡ってくる。あまり前に出ずに川の手前岸で敵部隊を迎え撃とう。



←敵に近づき過ぎると、もう1体のスコーピオンも接近してくる危険がある。まず2ユニット。

2 槍兵をケンドールの近くに

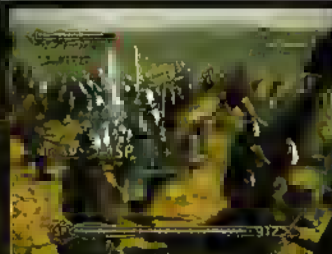
残る1ユニットのスコーピオンと交戦している頃、オークライダーがケンドールの部隊に突進してくる。槍兵の後ろに隠れるように移動しよう。



←弓兵はオークライダーの突進ルート外で射撃。槍兵は操作せずにケンドールだけを動かせ。

3 大量のスコーピオンを倒せばクリアー

槍兵でオークライダーを撃退したあとは、大量のスコーピオンが押し寄せる。スコーピオンは離れた場所からのショックウェーブが強力なので、ショックウェーブの射程に入ったらオープンフォーメーションで接近しよう。白兵戦になればトーマスのF.ボールで効果的にダメージを与えられる。トーマスのファイアのスキルが5以上になると副官攻撃がC.フラーマになってしまうので、ファイアは4で止めて装備でスキルを上げる方法がオススメ。



←スコーピオンに混じって騎馬突撃もあるので、いつも槍兵は近くに置いて戦うようにしよう。

ケンドール4 ニンフバーレン　オークグールの増殖を阻止せよ



戦闘目的 ホーリーランドの近くのニンフバーレンで魔族が抵抗を続けている。マップ内の拠点をすべて奪還し、高地を取り戻すのだ。

配置可能兵力：フリー3

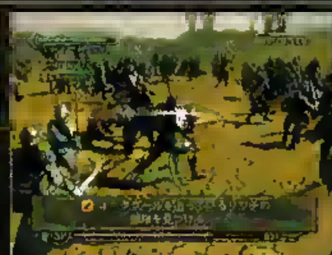


←ケンドール部隊にとってのサバイバル戦。

戦闘準備：ケンドールの本隊を騎士にクラスチェンジし、防御力を上げる。対飛行ユニットの弓兵と回復要員の歩兵を連れて出陣。

1 リッチがいるオークグールユニットを捜し出せ

オークとダークエルフが布陣する最初の拠点。ケンドールを前面に押し立てて、弓兵とパラディンがサポートする形で戦う。ブラックワイバーンが飛来したら弓兵はブラックワイバーン撃墜を優先し、ケンドール部隊が消耗したらパラディンが回復する。つぎの相手は無限にわくオークグール。マップの上方向にリッチがいるレベル23のオークグールがいるので、見つけ出してケンドールで撃破しよう。リッチはライトニングを使ってくるぞ。



←リッチは存在を知らせるメッセージ以後に出現する。オープンフォーメーションで接近しよう。

2 リッチが2ユニット

つぎの目標はマップ左下。リッチ部隊が2ユニットいる。どちらも魔法を使うのでオープンフォーメーションで接近し、リーダーを狙うのだ。



←弓兵とパラディンは待機させてケンドールだけで突撃する。魔法を受けたらすぐに回復。

3 飛来する敵を矢で倒す

マップ中央に引き返すと味方部隊と敵部隊が出現する。飛行ユニットがケンドールを襲うので、弓兵で飛行ユニットを倒してから前進だ。



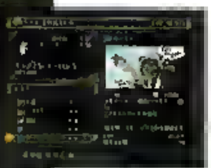
←地上部隊は友軍にまかせて、弓兵で飛行ユニットを撃墜することに専念しよう。

ケンドール5 ウッデンシェイド　罠を解除しながら敵を追う



戦闘目的　魔族の軍勢が森の中に逃げ込んだ。教皇親衛隊の露払いを務めるケンドールも、それを追って森に軍勢を出す。すべての敵を倒せ。

配置可能兵力：フリー3



←弓兵が工作兵にホーリーを覚えさせたい。

戦闘準備：罠を除去する工作兵と飛行ユニットを撃墜する弓兵が必須。敵はオークが多いので、アイス系の魔法を使える副官をぜひ。

1 罠を除去して進む

目の前にオーク工作兵が現れるが、追いかけてはいけない。工作兵を先行させて、森の中に仕掛けられた罠を除去してから進むのだ。



←工作兵を先頭にしてマップの上を目指す。オーク工作兵はここで逃がしても大丈夫。

2 まっ先にリッチを倒せ

移動を続けると大量のオークグールが出現する。ニンフバーレンと同じくリッチがいない部隊だ。リッチはマップの左方向にいるぞ。



←オークグールは3ユニットずつ現れる。マップの上まで進んだら方向転換してリッチを探そう。

3 追いつめられた敵の逆襲

リッチを倒すとオークグールは消滅する。森の中の罠に気を配りながらマップの左端まで進むのだ。するとブラックワイバーン、オーク、オーク工作兵、オークアックスマン、D.アーチャーが大挙して押し寄せるぞ。ブラックワイバーンはケンドールに取り付くので、弓兵が倒すまで回復しながらじっと耐える。ブラックワイバーンを倒したらいよいよ反撃。最後はオークの大部隊と乱戦になるので、副官攻撃のアイススピアを使うチャンスだ。



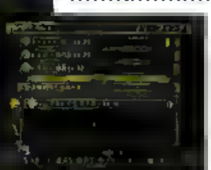
←ケンドールの部隊だけではDアーチャーに接近できないので、工作兵で自兵敵を挟む隊に近づく。

ケンドール6 レイブンメドー　大軍どうしが激突する戦場



戦闘目的　ヤングスバーグは目前。しかし、教皇をつけ狙う魔族軍によって道は封鎖されている。同盟軍の支援部隊を率いて敵を全滅させるのだ。

配置可能兵力：フリー3・支援1



←ケンドール編で初めての支援ユニットだ。

戦闘準備：フリーの3枠はケンドール、槍兵、弓兵で、支援にはストームライダーを使う。槍兵はホーリーを修得させて回復役にする。

1 ブラックワイバーンを撃墜せよ

戦場の真っ只中からミッションスタート。敵はオーク、D.アーチャー、ブラックワイバーンを展開している。このマップはストームライダーやカタパルトなど、友軍にも十分な戦力が揃っているので、ケンドールがどれだけ経験値を稼げるかが焦点になるぞ。まずはオークとブラックワイバーンのセットから攻撃すること。ブラックワイバーンは弓兵のいい獲物なので、経験値を稼ぐチャンスなのだ。オークはストームライダーの攻撃と副官攻撃のアイススピアで倒そう。



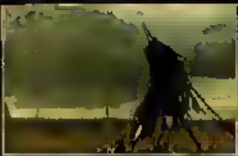
←アイススピアはケンドールの下に発生するので、敵リーダー狙い撃ちも可。

2 オークライダーが来たら槍兵に一任

マップ中央に進出すると、マップの端からオークライダーがケンドール目がけて突進してくる。すぐに槍兵を前面に出して、ケンドールは後ろに隠れよう。オークライダーは続けて2ユニット出現するぞ。すべてのオークライダーを撃退したら、マップ上に残ったスコーピオンやD.アーチャーなどの敵部隊を1ユニットずつ倒していく。ストームライダーだけ移動スピードが速いので、D.アーチャーを攻撃するときは他の部隊が交戦してから攻撃に参加させよう。敵全滅でマップクリアー。



←ケンドールと槍兵が重なった状態でも正面防御する。弓兵は離れた場所へ。



ヘクスター Regnier レグナイア編

魔族の国ヘクスターを率いるロード・レグナイアが最後の主人公。強大な力でオークどもを従えているが、その姿は人間にも見え、正体は謎に包まれている。副官はハーフバンパイアのラインハルトとオーガのウルクパ。ウルクパの副官攻撃レックレスは、乱戦の中で威力を発揮するぞ。

レグナイア1 ホーリーランド　破壊の祭壇にもうでて教皇を追う



戦闘目的　教皇を追いつめたヘクスター軍だったが、教皇軍の反撃にオークが苦戦。レグナイアみずからが教皇を追撃する。

戦闘準備:最初のマップなので編成はできない。部隊はレグナイアのオークとオークライダー、D.アーチャーの3ユニット。怒りが重宝するぞ。

1 砲兵にプレッシャー

最初の歩兵を倒して進むとパラディンが出現。パラディンと戦っているると砲兵の砲撃が始まるので、オークライダーで砲撃を止めよう。



←オークライダーで白兵戦をしていれば、他部隊が砲撃されることはない。ただしほかの砲兵は別。

2 パラディンが出現

3ユニットの砲兵を倒して左に進むと、4ユニットのパラディンと遭遇する。まとめてレグナイアが引き受け、遠隔と騎馬突撃で援護だ。



←D.アーチャーはすぐにEブーストで攻撃力を上げておく。レグナイアの部隊に癒しの木を。

3 飛行ユニットを倒して教皇親衛隊へ

マップ左下の破壊の祭壇から出ると、ストームライダーとパラディンの襲撃を受ける。全ユニットでまとまって行動するようにしよう。また、上方向に進んだところでもストームライダーが現れる。地上部隊と接触するまえに撃墜するのだ。



←教皇親衛隊は動きが遅いので、Eブーストでストームライダーを倒して待ちかまえよう。

レグナイア2 コロノック　オークヘビーライダーで遠隔攻撃を抑制せよ



戦闘目的　エインシェント・ハートを求めてぶつかり合う教皇とレグナイア。執拗にくり出されるパラディンと砲兵を撃退し先に進むのだ。

配置可能兵力:フリー4

戦闘準備:レグナイアの部隊をヘビーオークに、オークライダーをオークヘビーライダーにクラスチェンジ。さらに騎兵は出てこないので、オークアックスマンをヘビーオークにクラスチェンジだ。

1 砲兵とバリスタを牽制

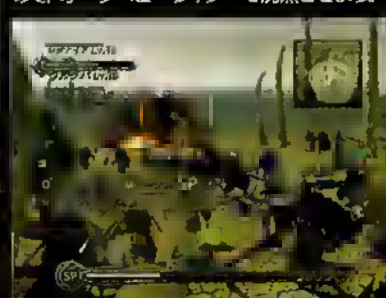
バリスタ、弓兵、砲兵と遠隔攻撃ユニットばかりの敵軍。この中では最弱の弓兵は後回しで、ヘビーオークとD.アーチャーでバリスタを攻撃。砲兵にはオークヘビーライダーを突撃させて、砲撃を封じる。オークヘビーライダーは反復騎馬突撃の最後の移動地点を砲兵にしておくと、突撃が終わったあとも白兵戦で砲撃を防いでくれる。バリスタをすべて排除したら、砲兵を牽制したまま弓兵へ。弓兵や砲兵はアイス属性に弱いので、お金と経験値に余裕があれば、副官にアイスのスキルを覚えさせたい。



↑バリスタには騎馬突撃が効かないので、白兵戦で倒すしかない。だから砲兵に対して騎兵を使うのだ。

2 メテオがきたらすぐ回復

遠隔攻撃部隊を倒すと敵の増援が現れる。増援は歩兵、砲兵、パラディンだ。このうち歩兵はリーダーが魔法を使うタイプの編成で、実質魔法部隊と変わらない。メテオやライトニングを使うので、レグナイアの部隊でサイレンスをかけて無力化しておこう。しかしレグナイアが交戦中にはサイレンスが使えない。魔法の攻撃を受けてしまったら、犠牲者が出るまえに怒りや癒しの木で回復だ。また、ここではパラディンもメテオを使う。すべての敵にサイレンスはできないので、オークヘビーライダーで沈黙させよう。



↑HPゲージが赤いのは怪我で、黒くなったら死亡を表す。死亡すると戦力が落ちるので、そのまえに回復を。

レグナイア3 レイブンメドー

敵の魔法をかいくぐって戦う



戦闘目的　進撃してくるエクレシア軍を食い止める。エイシェント・ハートを使い始めた皇帝を倒すためにレグナイアは戦いを続けるのだ。

配置可能兵力：フリー3・支援1



←地上ユニットは歩兵・弓兵・騎兵のセット。

戦闘準備：パラディンとの戦いが増えるので副官攻撃にライトニングが必須だ。支援ユニットにはブラックワイバーンを使おう。

1 サイレンスとH.O.ライダーで魔法を防ごう

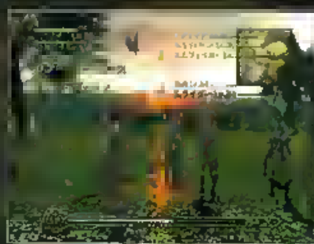
いきなり歩兵，弓兵，砲兵，パラディン，ストームライダーの大部隊が展開している。中でも歩兵と弓兵のメテオやライトニングが脅威なので，サイレンスや騎馬で突撃魔法を封じ，レグナイアとD.アーチャーの攻撃で倒していこう。ブラックワイバーンには砲兵の砲撃は当たらない。ブラックワイバーンはストームライダーと交戦させるか，砲兵の牽制に使うのがベストの用兵だ。回復は勝利直後のオークの怒りで済ませるようにしたい。



←魔法や砲撃を受けるとメッセージが出る。すぐにマップを開いて，危険な敵の位置を確認しよう。

2 ますます増える敵の軍勢

落ち着く間もなく敵の増援が到着する。増援はストームライダーやパラディンが多い。レグナイアとほかの部隊がはぐれないようにしよう。



←ストームライダーに対抗できるのはブラックワイバーンとDアーチャーだけなのだ。

3 残る敵を各個撃破

周囲に敵がいなくなったら，残るは弓兵のみの可能性が高い。斥候や友軍の視界を利用して残った敵部隊をひとつずつ倒していけ。



←弓兵には魔法があるので，騎馬突撃を使って慎重に戦おう。ブラックワイバーンは温存。

レグナイア4 エシンデル

スワンプマンモスでダークエルフ退治



戦闘目的　レグナイアに敵対するダークエルフのケイダスが駐屯している。ケイダスの目的はわからないが，レグナイアにとっては単なる敵だ。

配置可能兵力：フリー4・支援2



←2個目の支援ユニットはスワンプマンモス。

戦闘準備：フリーはレグナイア，オークヘビーライダー，D.アーチャー，O.アックスマン。支援はブラックワイバーン，スワンプマンモス。

1 スワンプマンモスを前面に出してレグナイアは待機

狭い渓谷から出た広場が主な戦場になるマップ。最初に押し寄せてくるのはD.ファイターとブラックワイバーンとスコーピオンなので，スワンプマンモスならダメージを受けることはない。渓谷の出口にスワンプマンモスを立たせて，ほかの部隊は渓谷の中に隠れていればオーケーだ。敵の数が減ってきたらレグナイアたちを出撃させて，エルフたちに止めを刺す。レベル30のD.ファイターが逃げ出したら，最後の仕上げだ。



←スワンプマンモスは飛行ユニットを攻撃できない。ここはブラックワイバーンの一番だぞ。

2 D.ファイターを全ユニットで追う

第1陣最後のD.ファイターはレグナイアを誘うように移動する。スワンプマンモスはマップ中央に置いて，そのほかの部隊で追いかけよう。



←最後のDファイターを倒すと増援が現れる。とくに地上ユニットははぐれないように注意。

3 オークアックスマンの出番だ

敵の増援にはスコーピオンやブラックワイバーンのほか，D.カルバリーも現れる。オークアックスマンをレグナイアの近くに配置して撃退だ。



←飛行ユニットには飛行ユニットと弓，騎馬には斧。スコーピオンにはレグナイアの炎攻撃だ。

レグナイア5 エセックスの森　敵カタパルトが猛威を奮う



戦闘目的 ヒロニデンとエッセの軍勢が待つ森に乗り込む、レグナイアと魔族連合軍。人間に対して圧倒的な魔族の力を見せつける戦い。

配置可能兵力：フリー3


↑武器を買って攻撃力を重点的にアップ。

戦闘準備：レグナイアとオークヘビーライダー、D.アーチャーを出す。この3ユニットのレベルを上げ、お金があれば装備も買っておく。

1 オークヘビーライダーで先制

敵軍にはカタパルトが3ユニット配置されている。オークヘビーライダーを巡回させて無力化しよう。弓兵の数が多いので、立ち止まると危険だ。


↑オークヘビーライダーの最後の移動目標はカタパルトにし、白兵戦になったら移動を再開する。

2 飛行ユニットを撃墜しろ

オークと歩兵が接触すると、マップ上方から飛行ユニットが大挙して押し寄せる。D.アーチャーは単独行動で飛行ユニットを攻撃しよう。


↑大量のストームライダーが出現。友軍のブラックワイバーンとともに迎え撃つDアーチャー。

3 3つユニットが単独で行動して敵を撃退

残るレグナイアは、オークヘビーライダーによって沈黙したカタパルトを破壊しにいく。カタパルトを全滅させたら3つのユニットは完全に別行動。オークヘビーライダーは弓兵に対して騎馬突撃をくり返し、レグナイアは歩兵を攻撃する。途中、マップの下方向から敵の増援が現れるので、D.アーチャーが白兵戦に巻き込まれないように気をつけよう。D.アーチャーは森の中に入りつつ、友軍を攻撃中の飛行ユニットを撃墜するのがベストだ。


↑全ユニットが回復能力を持っているのが頼もしい。オークの怒りは回復量が少ないのでこまめに。

レグナイア6 ブリムストーンの森　スワンプマンモスvsカタパルト



戦闘目的 城に逃げ込もうとする教皇を追いかけるレグナイア。その前に教皇親衛隊が立ちはだかる。森の中で待ちかまえる敵を残らず倒すのだ。

配置可能兵力：フリー3・支援2


↑ファイアやライトニングの防御力を上げる。

戦闘準備：出撃はレグナイアのほか、オークヘビーライダー、D.アーチャー。支援ユニットはブラックワイバーンとスワンプマンモス。

1 メテオが降る中前進する

森の中からいきなりメテオやカタパルトの弾が飛んでくる過酷なマップだ。スワンプマンモスを前面に押し出して、パラディンを迎撃する。


↑ブラックワイバーンは弓兵につかまると、あっという間にダメージを受けてしまうので[illegible]。

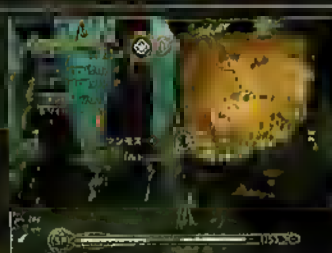
2 大量の砲兵が出現

森から出てきたパラディンを倒し、森の中に入ると砲兵や弓兵が姿を現す。砲兵たちはオークヘビーライダーの騎馬突撃で沈黙してもらおう。


↑弓兵は魔法を使うのでレグナイアがオープンフォーメーションで急行して倒すのだ。

3 スワンプマンモスとカタパルトの壮絶な撃ち合い

敵の第1陣を倒してマップの左上に行くと、敵の増援が現れる。増援には歩兵、パラディン、弓兵、砲兵、カタパルト、ボンバーウィングがいるぞ。ボンバーウィングはD.アーチャーで撃墜し、カタパルトにはスワンプマンモスを当てる。そのほかの地上部隊は、オークヘビーライダーとレグナイアのコンビネーションで倒していこう。弓兵を倒したらいよいよブラックワイバーンの出番。ボンバーウィングと砲兵に対して圧倒的な力を見せつけるぞ。


↑カタパルトは2ユニット出現する。スワンプマンモスが同時に攻撃されないよう、距離をとろう。



怒りの拳で敵を吹っ飛ばせ！

発売直前！『スパイクアウト』の全貌がついに明らかに！

SPIKEOUT BATTLE STREET

今回は発売を間近に控え、さまざまな角度からアプローチ。操作の予習、キャラクターや各モードの紹介などに加え、オンラインでの楽しさをクローズアップするぞ。

SPEC action

スパイクアウト　バトルストリート	オンラインアクションバトル
セガ	セガ
3月24日発売予定	7140円[税込]
HDTV、5.1ch	最大4人　最大4人
LIVE 最大4人　VC　SR	15歳以上
未定	―

オンラインバトルの先駆者的存在が、Xbox Liveで新たな姿へと変貌する！

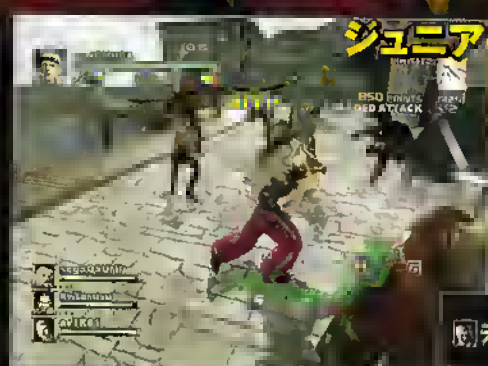
1998年、アーケードゲーム初の3Dオンラインバトルとして話題になった『スパイクアウト』。その爽快なアクションや協力プレイの魅力を、Xboxの力によっていっそうパワーアップしたのが本作なのだ。



➡元祖のシステムを踏襲しつつ進化させている。

新たに創造されたキャラクターのモデリングは美しい。とくにチーム・ネオスパイクのメンバーたちは、華麗な身のこなしから独自の技をくりだしていく。元祖を愛する頑固なプレイヤーも、彼らのアクションの出来栄えにはきっと満足するはずだ。

そしてXbox Liveを利用すれば、遠く離れた相手とオンラインで協力プレイが可能。もちろんボイスチャットにも対応している。本作独特の協力プレイを、Xboxが新たな次元へと引き上げているのである。



ジュニアのパンチが敵を鋭く切り裂く！

⬅新旧のキャラクターが入り乱れてのバトルが熱い。ジュニアの躍動する肉体の美しさをぜひ堪能してほしい。



襲いかかる新たな敵！協力して乗り切るのだ

➡元祖『スパイクアウト』に出てこなかった敵も多数出現。さらに熱い戦いがくり広げられることは間違いない！

アクションの基本を再チェック！キレのよい動きでスムーズにバトル

本作はパンチ、キックなどの打撃と、つかみからの投げ技を基本とした格闘アクションゲーム。まずは攻撃の基本動作を覚えよう。独特のチャージ攻撃は溜め時間によって相手を浮かせたり、気絶させたり、吹っ飛ばしたりできる。相手方向を向きながら移動する"シフト移動"も重要なテクニック。これらの操作を巧みに組み合わせ、敵を倒していこう。



↑コマンド入力により、"エモート"と呼ばれる感情表現が可能。ボディランゲージとして、協力プレイで活用しよう。

特殊コマンド "エモート"



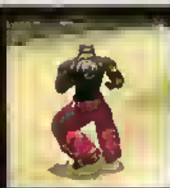
←リンダの"エモート"は元祖と同じ人気のポーズなのだ。

ジャンプ・ダッシュ



通常移動のほかに、ダッシュとジャンプが可能。ボタンと組み合わせればダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃が出せる。

シフト移動



相手の方向を向いたまま移動するのがシフト移動だ。敵に背を向けるのは危険。シフト移動でかわしつつ反撃だ。

ビート攻撃



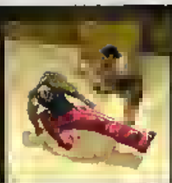
Xボタンを押すことによって出せる。連続して出すと6連打となる。ほかの技と組み合わせるとさらに有効。

チャージ攻撃



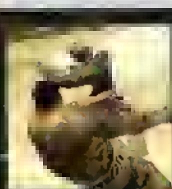
Yボタンを押して出す攻撃。3連打が可能。押しっぱなしにすると溜め時間によって特殊な攻撃をくりだせる。

各種複合技



ボタン同時押しなどで出せる。X+Yの足払い、X+Bの追い撃ち攻撃、シフト移動中Yの後方足払いなど。

つかみ、投げ



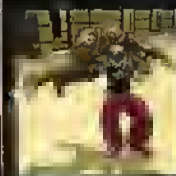
移動中に相手と密着すると、つかみ状態になる。このときそのまま投げたり、つかみ打撃などの攻撃ができる。

武器を使う



武器の近くでスティックを下に入れ、X+Yで武器を拾える。さらにX+Yを押せば武器を投げられるぞ。

スペシャルアタック

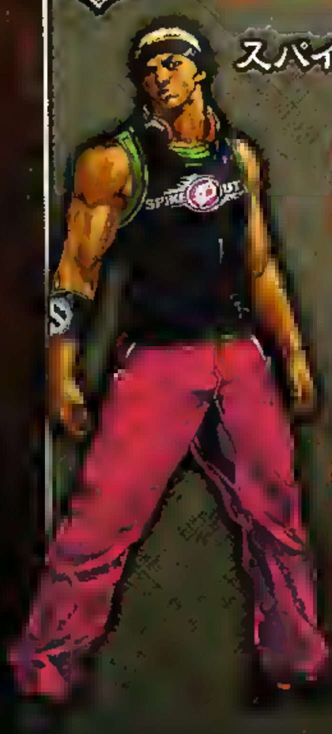


スペシャルストックを持った状態でX、Y、Bボタンを同時押しすると出せる。つかんで出せばスペシャル投げに。

チーム紹介1 ジュニアの魅力に引き寄せられた4人組

チーム・ネオスパイク

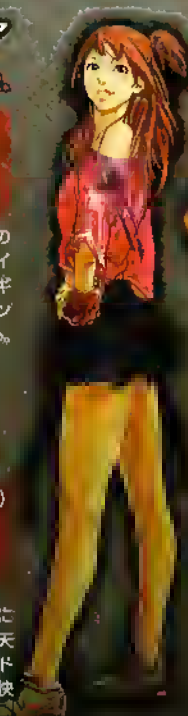
たくましく成長したスパイクの息子、スパイクジュニア。彼は突然の街への襲撃に、故郷を守ろうと立ち上がる。スパイクジュニアと学友のミンファ、"ある男"を捜すジャッカル、秘密の指令を帯びたフィオナ。惹きつけられるように4人は集まり、ともに闘うこととなる。



スパイクジュニア SPIKE JR.

■国籍：アメリカ
■年齢：15歳
■身長：182cm
■体重：76kg

伝説の男"スパイク"の息子。若き日のスパイクを思わせるエネルギーの塊だ。すばやいパンチと蹴りを得意とする。



ミンファ MIN HUA

■国籍：アメリカ（華僑）
■年齢：15歳
■身長：164cm
■体重：47kg

ジュニアと同じ学園に通う女の子。明るく天然で、チームのムードメーカーとなる。豪快な八極拳の使い手。



ジャッカル JACKAL

■国籍：アメリカ
■年齢：28歳
■身長：185cm
■体重：78kg

ムの中の最年長者で、意見のまとめ役となる。ファイトスタイルは我流で、剛腕で相手をなぎ倒していく。



フィオナ FIONA

■国籍：イタリア
■年齢：23歳
■身長：178cm
■体重：57kg

ある財団の秘密エージェント。秘密の使命を帯びて街に潜入する。軽快な動きと、リーチの長い蹴り技が持ち味。

各ゲームモードを理解してディーゼルタウンで大暴れ!

『スパイクアウト』の舞台となっているのはディーゼルタウン。多くのギャングたちがひしめく街だ。チーム・ネオインフェルノが街を占拠したいま、その広大なフィールドは敵で埋め尽くされている。造船所やデパートなど、あらゆる場所で敵は襲ってくるぞ。押し寄せる敵の集団を、4人でうまく立ち回りながらさばいていく。それが本作のおもしろさだ。



↑平坦なフィールドもあれば、立体的な地形もある。舞台はバラエティーに富んでいるぞ。

↓いかに敵に囲まれずに倒すか。それぞれが邪魔しあわないように立ち回るのだ。



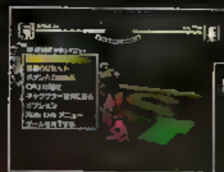
トレーニングモード

TRAINING MODE

得意技を見つけてコンボを組み立てろ!

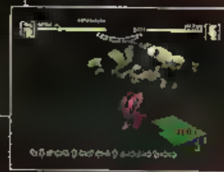
自分のペースで、さまざまな技が練習できるのがこのトレーニングモードだ。自分も相手の体力も無限なので、好きなだけ練習できるぞ。コンボの練習や開発には最適の環境といえる。

もちろん、自分と敵の体力は無限。敵の種類や強さが設定できるので、さまざまな状況に対応できる。さらに敵の強さの設定や、位置のリセットもできるのでうまく活用しよう。



↑スタートボタンを押すとメニューが表示される。

↓スペシャルストックも気にせず練習できるぞ。

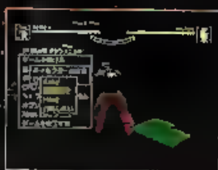




↑体力はどちらも無限。好きなだけ攻撃して技を試そう。

ココが便利① 相手の強さを変えられる

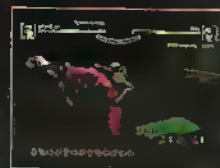
敵の強さを変えられるので、さまざまな練習ができるのがいい。無抵抗の状態にして、コンボの練習をするのもよし。歯ごたえのある敵と闘いたい場合は、難度を4つから選んで設定し、しっかりと修業しよう。



←敵の攻撃は3段階に設定可能。ハードはなかなか強いぞ。

ココが便利② 相手の位置の設定ができる

敵の位置がずれてきたら、いつでもリセットしてやり直すことができる。たとえば壁コンボを狙いたいなら壁の近くへ、スロープを利用したい場合は斜面へと、調整した状態からスタートできるのはじつにありがたい。



←位置をリセットし直せば、すぐに壁コンボがやり直せる。

チーム紹介2

ディーゼルタウン[illegible]生け[illegible]伝説た[illegible]

チーム・スパイク

10年まえ、[illegible]な勢力を誇るチーム・インフェルノを、たった4人で撃退した伝説のチーム。その後はみずからの力を誇示することもなく、それぞれが平穏な日々を過ごしていた。しかし街が襲撃されているとの報を受け、縄張りを守るために再び立ち上がる。



スパイク SPIKE

■国籍：アメリカ
■年齢：37歳
■身長：185cm
■体重：90kg

チーム・スパイクのリーダー。無口で無表情だが、その魂は熱い。元ヘビー級のボクサーで、豪快なパンチが得意技。

ホワイト WIHITE

■国籍：アメリカ
■年齢：35歳
■身長：185cm
■[illegible]：92kg

自由奔放に生きる、明るいフリーマン。お人よしで感情表現が豊か。軍隊仕込みのマーシャルアーツを武器とする。

リンダ LINDA

■国籍：アメリカ
■年齢：33歳
■身長：172cm
■体重：51kg

現在は父の事業を継いで企業のトップに君臨。チームの頭脳として後方支援を行う。鋭い蹴り技もいまだ健在。

テンシン TENSHIN

■国籍：日本
■年齢：39歳
■身長：193cm
■体重：85kg

寡黙な性格と鋭い眼光を合わせ持つ日本人。ふだんは冷静だが、切れると手がつけられない。回転系の拳法を使う。

ストーリーモード
STORY MODE

シナリオをクリアーして使えるキャラクターを増やそう

ストーリーモードはシナリオに添ってステージをクリアーしていくモードだ。ステージは章立てになっているので、ひとつずつクリアーしてシナリオを進めていこう。そうするとほかのモードで使えるキャラクターやステージが追加されていく。

ストーリーモードはスパイクジュニアとリンダの出会いから始まる。"伝説の男 スパイク"の息子であるジュニアを活躍させて、核心へと迫っていく。またチームのメンバーとなる、ミンファ、ジャッカル、フィオナとの関係も見どころ。アクションの技を磨いて襲い来る敵を蹴散らし、エンディングまでその結末を見届けよう。

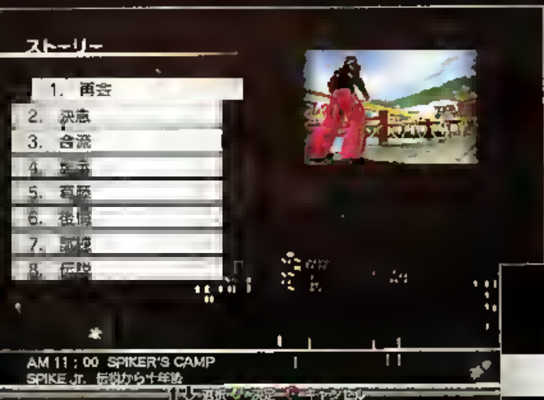


⬆ずらりと並ぶいかつい ギャングたち。しかしその力にまだ不満を持つフォンロン。

フォンロンとヴォイド ～それぞれの思惑が交差する

⬇ここでヴォイドが参戦。金と権力のみに執着する凶悪かつ恐るべき男だ。



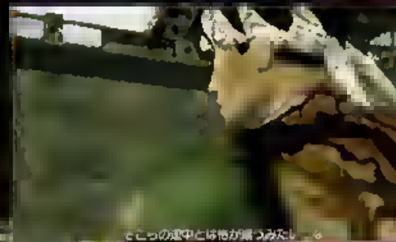


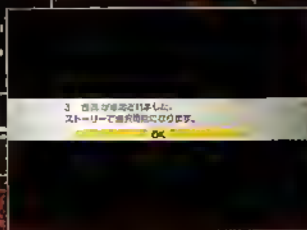
➡ひとつの章をクリアーすれば、つぎの章が選択可能になる。ひとつずつこなしていこう。

⬅ストーリーモードは各章に分かれている。ひとつの章をクリアーすれば、シナリオが新たな展開を見せる。そのドラマ性にも注目だ。



⬅フォンロンはヴォイドの力を試そうとする。彼の戦闘力はどの程度なのか。







⬅⬆伝説のチームのメンバー、テンシンとジャッカルとの出会い。視線をかわしただけで、お互いの力量をはかることのできるふたりだ。

ジャッカルとテンシン ～ふたつの折れない精神の出会い

バトルストリートモード
BATTLE STREET MODE

ひとりからオンライン協力プレイまで自由に遊べ!

バトルストリートはステージ単位で自由に遊ぶことができるモードだ。詳細なシナリオは省略されているので、好きなキャラクター、ステージを選んで純粋にバトルを楽しむことができる。よりアーケードに近い感覚で遊べるモードと言えるだろう。

初期状態では、選べるキャラクターとステージが限られている。ストーリーモードでシナリオを進めたり、オンラインで協力プレイをすると、選択できるキャラクター、ステージが増えていくぞ。どんどん増やせば遊びかたのバリエーションが増えるので、ストーリーモードにはないさまざまなおもしろさを味わえるはずだ。

ひとりで遊ぶのもいいが、本作のウリである協力プレイはこのモードを使用する。Xbox1台を使ったスタンドアロンでは、分割画面による協力プレイが可能。システムリンク、Xbox Liveでは4人までの通信協力プレイが可能だ。通信環境を整えてぜひともこの"バトルストリート"で協力プレイにチャレンジしよう。そうすれば、新たな魅力を発見できることだろう。

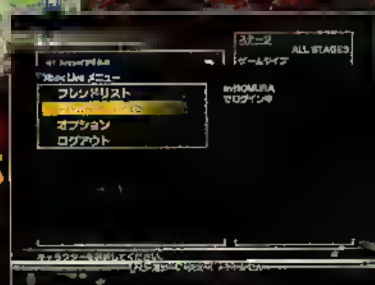


ひとりプレイで自由に楽しむ

⬅シナリオの進行に関係なく、自由にキャラクターを選んでプレイできる。ひとりでプレイしても多彩な遊びかたができるので、いくらでも長く楽しめるはず。

協力プレイで遊ぶ! いろいろな形式に対応

➡多人数での協力プレイは、スタンドアロンの画面分割プレイ、システムリンク、Xbox Liveとあらゆる形式に対応している。この間口の広さは、協力プレイで最大の魅力を発揮する本作ならではだ。



多人数でプレイすればおもしろさが倍増!



⬆吹っ飛んだり、気絶させたりと大騒ぎ。多人数で戦えば、バトルの迫力が一気にグレードアップ!

⬇ザコを蹴散らせば、ステージボスが登場。協力して役割を決め、ボスとの闘いを有利に進めよう。



バトルストリートで可能なプレイ形態	
スタンドアロン	Xbox1台を使って遊ぶ。ひとりでも楽しめるが、分割画面を使った協力プレイが最大4人までできる。
システムリンク	Xboxを複数台使い、直接ケーブルでリンクして遊ぶ方法。ラグが少ないのでプレイ環境は最適。
Xbox Live	Xbox Live を使い、全世界のプレイヤーとオンライン協力プレイが楽しめる。ボイスチャットにも対応。

オンラインバトルの真骨頂!
Xbox Liveで協力プレイを楽しむ

多人数による、通信協力プレイを前提として作られている本作。用意された無数の敵、広大なフィールドは、まさにそのために存在している。Xbox Liveを使えば、簡単に協力プレイの相手を見つけられるはず。うまく利用して楽しさの幅をどんどん広げよう。



⬆まずはレッツプレイ。規格外のおもしろさだ!

魅力1 自由な動きで爽快に遊べる

本作の協力プレイは、それぞれの行動を制限する特殊なシステムがないのが特徴だ。闘うフィールドも広く、自由に行き来することが可能。そのためにプレイヤーが好きなポジションを確保し、敵と闘いをくり広げることができるのだ。もちろん役割を分担してち密に闘うことも可能。しかしそれを強制されることなく、ハチャメチャに闘っても爽快に遊べるのがいい。ぶっ飛ばし、ぶっ飛ばされ、入り乱れる闘いがこのうえなく楽しいのだ。



⬆仲良く一列に並んで出陣! 敵をガンガンなぎ倒してどこまでも進んでいこう。

⬇散乱する箱のあいだでのバトル。敵味方が混じり合い、乱戦となるのもまた楽しい。



魅力2 役割分担をして協力を楽しむ

画面上でコミュニケーションを取りあい、協力して遊ぶのもまた楽しい。押し寄せる敵を分断したり、挟み撃ちにして闘いを有利に進めることが可能だ。ボスと闘うときはザコをひとりがまとめて引き受け、もうひとりがボスと闘うという役割分担も有効となる。スペシャルストックを使った合体攻撃など、協力プレイならではのシステムもしっかり組み込まれているぞ。

➡スペシャルストックを使ってのスペシャル投げが炸裂! 威力が強いのはいいが、投げに巻き込まれないように味方にも注意が必要。





⬆ひとりが羽交い締めにして、別の味方が攻撃。慣れればこんなコンビネーションも狙ってできる。

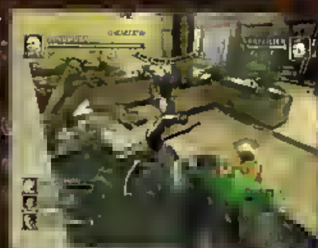


⬅連繋を取りあい、敵を分断して挟み撃ちだ。

魅力3 ロックされたキャラクター・ステージを解除

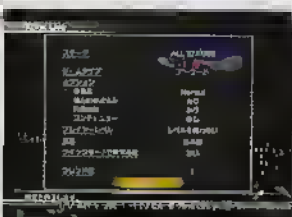
ひとりでプレイしている場合は、ストーリーモードを進めないと新たなキャラクターやステージを選択することができない。しかしXbox Liveでの通信プレイは、ホストとなったプレイヤーの環境で遊べるのだ。自分がまだ選べないはずのステージで、協力プレイを楽しむことができるぞ。ロックしていないキャラで他人がプレイしていれば、いっしょにクリアーするとロック解除となる。ストーリーモードで行き詰まっていたら、ぜひXbox Liveの通信対戦にトライしてみよう。たとえ条件が満たせなくても、他人のプレイは参考になるもの。Xbox Liveを介して得た新たな知識を糧にしてプレイの幅を広げよう。

➡まだ到達していないステージでプレイすることもXbox Liveなら可能だ。



気軽に参加しよう! オンラインプレイの手引き

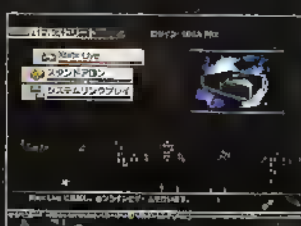
ここでは簡単に、Xbox Liveを使って通信プレイを楽しむ手順を説明していこう。ゲームタイプはさまざまに設定できるので、適したセッションを捜して遊ぶといい。慣れてきたら自分でマッチを作成し、同志を募って新たな闘いに臨もう。



⬆通信対戦は、通しプレイや特定のステージを選択可能。好みの条件で捜そう。

STEP 1 Xbox Liveを選ぶ

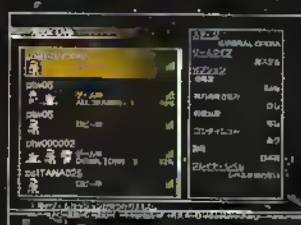
まずはメインメニューからバトルストリートを選ぼう。このなかにXbox Liveの項目が存在するぞ。アーケード感覚で遊べるバトルストリートを舞台に、オンライン協力プレイを楽しむことができる。



⬆通信協力プレイはバトルストリートで行う。Xbox Liveを選び、サーバーを介してほかのプレイヤーとリンクするのだ。

STEP 2 セッションを捜す・作る

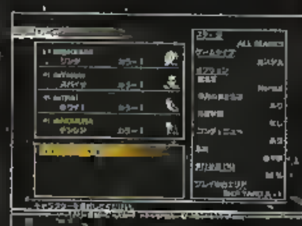
Xbox Live内に入ると、クイックサーチ、オプショナルサーチ、マッチ作成などのメニューがある。オプショナルサーチでは、ステージやゲームタイプ、プレイヤーレベルなど、特定の条件でセッションを検索できる。



⬆オプショナルサーチではプレイヤーの条件に合わせ、詳細な検索が可能。自分の入りたいセッションを捜してみよう。

STEP 3 ロビーに入りゲームを始める

ロビーに入ったらほかのプレイヤーの参加を待ち、ゲームをスタートさせる。このときゲームスタートまえなら、プレイヤーは使うキャラクターを自由に変えられる。ホストの場合はセッションの条件を変更できるぞ。



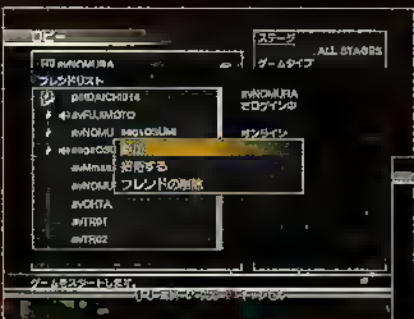
⬆メンバーが集まったら、さっそくプレイをスタートさせよう。いままで選べなかったキャラクターをここで見ることができる?

Xbox Liveの機能を利用して、より楽しく&深く遊ぶ

協力して敵と闘うことにより、ぐっとヒートアップする本作。だがXbox Liveの機能をうまく活用すれば、楽しみの幅がさらに広がるぞ。Xbox Liveにはプレイヤーリスト、フレンドリストという機能があり、友人のチームに参加したり、自分のチームに招待したりできる。ネットランキングにも対応しており、スムーズにスコアが登録できるぞ。

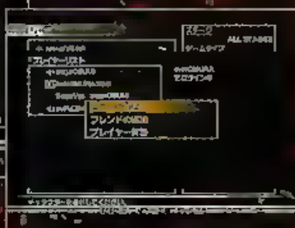
プレイヤーリスト、フレンドリストを利用する

Xbox Liveのプレイヤーリスト、フレンドリスト機能は本作でも健在だ。これらの機能を利用すれば、いっしょにプレイしたい相手を招待し、ともに楽しむことができる。Xbox Liveに接続しているときにYボタンを押すと、Xbox Liveメニューが開く。ここでプレイヤーリスト、フレンドリストを選んで中に入ろう。プレイヤーリストは同じセッション内のプレイヤーを表示。フレンドの追加や相手の音声のミュートができる。フレンドリストからは、登録しておいたフレンドを自分のセッションへ招待できるぞ。



↑フレンドのセッションへ直接参加したり、自分のセッションへ招待したりできるのだ。

仲間を招待してともに闘おう!



↓プレイヤーリストからは、ミュートやフレンド追加などができる。

ランキングで世界制覇を目指す

協力プレイだけでなく、ネットランキングもXbox Liveならではの楽しみかただ。本作でのランキングは4部門に分けて集計。やり込み、プレイヤースキルの両面からランキングが行われる。トータルノックアウトとトータルポイントは、加算累計で集計。通信協力プレイで敵を倒せば倒すほど、ステージをクリアーすればするほど上位にランキングされる。ベストスコアとベストタイムは、スタンドアロンのアーケードモードのみ集計。同じ条件でスキルを競うのだ。互いに切磋琢磨して世界の頂点を目指そう。



↑ログインすれば、ネットランキングの閲覧ができるのだ。

↓ステージをクリアーすると、敵の倒した数や得点が表示される。攻撃パターンを改良しよう。



やり込み度とスキルの両面からきっちり評価!

チーム紹介3

残虐な帝王が帰ってきた!

チーム・ネオインフェルノ

10年まえ、チーム スパイクによって失脚させられたミカエルは、復讐の機会を狙っていた。超複合体企業と接触したミカエルは、その力を利用してチーム・ネオインフェルノを結成。ヴォイド、フォンロン、カエデらを従え、ディーゼルタウンに再び襲撃をかける。



ミカエル MICHAEL

■国籍：ロシア
■年齢：43歳
■身長：190cm
■体重：87kg

ネオインフェルノのリーダー。他人に依存しない完璧主義者である。独自の格闘理論を持ち、抜刀術の使い手。



フォンロン HONG LONG

■国籍：フランス
■年齢：23歳
■身長：182cm
■体重：55kg

ネオインフェルノの参謀役で、超複合体企業のスパイ。上下関係に厳しく、二面性が激しい。中国拳法の達人。



ヴォイド VOID

■国籍：スペイン
■年齢：30歳
■身長：200cm
■体重：95kg

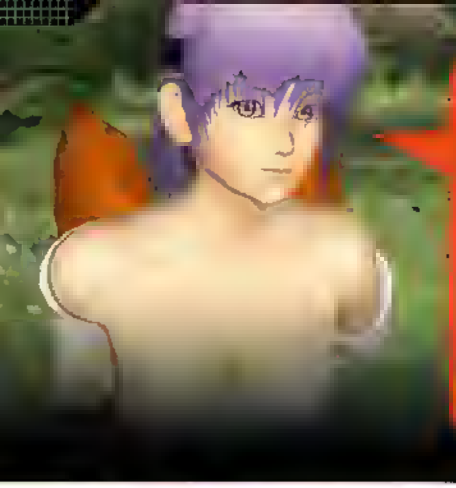
格闘センスを見込まれ、ネオインフェルノの実働部隊に抜擢される。粗暴で忠誠心は皆無だが、戦闘力は高い。



カエデ KAEDE

■国籍：オランダ
■年齢：22歳
■身長：175cm
■体重：51kg

ネオインフェルノの実働部隊で、超複合体企業のスパイ。慎重派で忠誠心が高い。す速い蹴り技を得意とする。



テクニックを身につけ対戦に備えよ

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

今月も対戦、CPU戦で即戦力となるネタを盛りだくさんでお届け。コレクションモードのアイテムも全公開！

action	デッド オア アライブ アルティメット		対戦格闘
	テクモ		Team NINJA
	発売中（2004年11月3日）		9240円［税込］
	5.1ch．HDTV		最大4人
OP 最大4人 VC SR			18歳以上
14ブロック	ワイドテレビ対応		

コレクションモード攻略 地面に叩きつけ効率よくアイテムゲット

サバイバルモードでダウン攻撃を決めると出現するコレクションモードのアイテム。コンプリートを目指すには、アイテム集めに特化した戦法が必要だ。そのパターンをここで紹介！

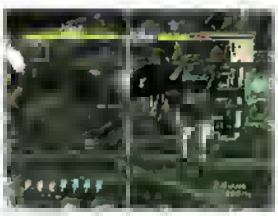
総計66種類のアイテムは、通常、レア、50連勝アイテムと3種類に大別される。レアアイテムは通常アイテムを集めきったあとに低確率で出現するぞ。アイテムは出現した現物に触れたうえ、きっちり"負け"なければ入手とはならない。ポーズ画面のQUITを選ばないように注意！

POINT1 効率のいい環境を作る

効率よくアイテムを入手するには、プレイまえの下準備が重要。まずは難易度をイージーに設定し、タッグマッチを選択。とくに50連勝を狙う場合は体力回復が図れるタッグがオススメだ。その際はほかのアイテムを狙わず、コンボ始動技や一発のある技を振り回していくのが無難だ。



➡待機中に体力が回復するタッグを選ぶのがベター。



➡20人目あたりからホールド防止策に複数の技を。

POINT2 受け身不可の技を知る

確実にダウンさせるには，受け身不可の技を当てる必要がある。下表の技をヒットさせよう。ダウン攻撃は一部のキャラ（エレナ，バイマン，万骨坊など）を除き、1～2人目なら何発（10発以上）も入る。入力はスピードよりタイミングが重要。ダウン攻撃の硬直を意識して入力しよう。



➡受け身不可の攻撃は発生が遅い。技の先端が当たるような間合いで。



➡ダッシュで距離をつめて入力したほうが複数発ヒットしやすい。

■各キャラオススメ叩きつけ技

キャラ	技	コマンド
かすみ	天舞脚	↙K
ゲンフー	鷹捉把	→←P
ティナ	ショートレンジラリアット	H+K
ザック	ティー・ソーク・ボーン	↗P
ジャン・リー	ドラゴンフレア	→→K
あやね	斧神脚	←K
ハヤブサ	破幻降魔脚	↑KK
エレナ	双鶏掌	P+K・P+K
バース	スマッシュコング	→→P
レオン	ヒールハンマー	←K
レイファン	旋風脚	F+K
アイン	光楓	→F+K
バイマン	ウォーハンマー	↙P
ヒトミ	真月	↑F+K
万骨坊	岩削	←K

全66種類 アイテム完全公開

通常　レア

キャラ	アイテム					
共通	ニンジン	口紅	ドル袋	おにぎり	プロトタイプXbox	メダル

キャラ	通常	通常	通常	レア
かすみ	イチゴ	メロン	桜	サクランボ
ゲンフー	麻雀牌（中）	麻雀牌（發）	麻雀牌（白）	点棒
ティナ	タマゴ	ヒヨコ	ニワトリ	ローストチキン
ザック	アイスキャンディー	ソフトクリーム	アイスクリーム（ダブル）	パフェ
ジャン・リー	フライドポテト	シェイク	ハンバーガー	ドラゴン
あやね	プリン	リボン	指輪	ティアラ
ハヤブサ	寿司（かっぱ巻き）	すし（たまご）	すし（トロ）	黄金のスカラベ
エレナ	香水	真珠貝	クロワッサン	ロケット
バース	肉	ダンベル	星条旗	チャンピオンベルト
レオン	サボテン	ピストル	戦車	ミサイル
レイファン	パンケーキ	チョコレートケーキ	ショートケーキ	デコレーションケーキ
アイン	手裏剣	くない	刀	巻物
バイマン	ナイフ	クロノグラフ	チェスのコマ	[illegible]
ヒトミ	ミルク	フライパン	ケトル	トースター
万骨坊	木	山	富士山	[illegible]



対戦レベルアップ講座

オンライン上では日々対戦レベルが高まっています。相手より一歩上を行くために、非常に細かい部分に気を使う必要性を感じている人も多いのではないでしょうか。今回はクリティカル状態での攻防における、上級者でもなかなか実践できていないマニアックなテクニックを中心に紹介しました。ぜひ身につけてスキルアップし、『DOAU』ならではの奥深い読み合いを楽しんでください。

攻防の選択肢を増やせ

クリティカル状態での駆引きは勝敗に直結する。多くのテクニックを身につけ、攻防の選択肢を増やし優位に立とう。

ホールドの硬化時間を狙う

硬化時間に打撃を当てよう

上段or中段ホールドのモーションは、22フレームの'打撃を取れる時間'と8フレームの'打撃を取ることができない硬化時間'から成り立っている。下段ホールドの場合は硬化時間が5フレームである。このホールドの硬化時間に対して技を重ねることができれば、たとえ相手の読みが当たっていたとしてもホールドを取られないことを覚えておこう。

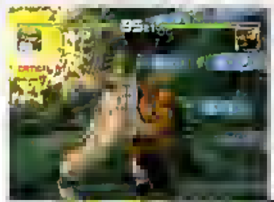
さらにクリティカル中のホールドならば、硬化時間に当てた打撃もカウンター扱いとなる。そのため相手が中Pホールドを入力しているにもかかわらず、中P属性の技で浮かせるといったことが可能になるのだ。たとえ失敗しても、'打撃を取れる時間'の終わり際でのホールドならばカウンター補正やハイカウンター補正が入らないため、食らうダメージが少ないことも見逃せない。



↑ふだん技を重ねるタイミングよりすこし遅らせるのがポイント。狙える状況は多い。

硬化時間の差を利用する

Pを下段ホールドでしゃがまれても硬化時間の差を利用し、確定で下段投げを決められるシーンもあるぞ。



←クリティカルの刻みでPを出してみて……。



→スカされていたらすぐさま下段投げを入力！

レバー回復でヤラレ時間を短縮

クリティカルを誘発されたときのヤラレ時間は、方向パッドの連打によりある程度短縮することが可能だ。意外にも多くのクリティカル連繋がレバー回復で対処できるため、非常に頼れる防御手段となっている。ほとんどのキャラの⬂Kカウンターヒット後など、一定時間行動不能になるクリティカルでは、前回紹介した'最速下段ホールドからのガード'が使い辛いため、レバー回復を行うほうが効果的である。使い分けていこう。

レバー回復が間に合う代表的な連係→追撃

かすみ	迎光幻落脚(PP⇨P⇩K)→閃光弾(⇨P)
ハヤブサ	破突(⇨P)→裂空砲(⬂P+K)
ザック	ティー・ソーク・トロン(⇨P)→レイジングニー(⬂⬂K)
ティナ	ロースピンナックル(⬁P)→ジャンピングニーバット(⇨K)
バース	フロントキック(⬂K)→バッファロークラッシュ(⬂⬂P)
レオン	ミドルサイドキック(⬂K)→ジャイアントアッパー(⇩⬃⇦P)
ジャン・リー	ボディブロー(⇨P)→キックアッパー(⬃K)
アイン	落照(PP⇨P⇩K)→揚げ突き(⬂P)
あやね	狼槍脚(⇩P+K)→螺旋刀(⇦P)



←ある程度予想していないと困難な連繋も多い。

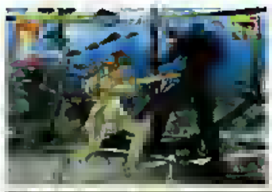


↑ダウンしてしまうクリティカルの場合は、ふだんより速く倒れて追撃回避も狙える。

レバー回復を踏まえた攻めの構築

隙の少ない技で刻む

レバー回復を使うプレイヤーを相手にすると、クリティカルからの安易な浮かせ技は中P・中K属性の使い分けをしていようが関係なくガードされてしまうことが多い。そんなときに使っていきたいのが、隙が少なく発生の速い技でのクリティカル持続だ。とくに全キャラ使いやすいのがPで、一度Pで刻めばその後の浮かせ技をレバー回復されることはない。相手がホールドを入れざるを得ない絶対的優位の読み合いに持っていけるため、大ダメージのチャンスとなる。Pが下段ホールドでしゃがまれても、攻めの持続ができるぞ。



←上段ホールド以外すべてに対応可能で強力だ。



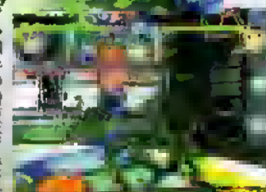
↑レイファンの斜飛肘撃（⇧P)、ヒトミの肘上げ打ち（⬁P）なども優秀な刻み技。

回復を待ってから攻める

ヤラレ時間が短く攻め辛いクリティカルで、相手の回復を見送ってから再度攻める戦術が有効な場合もある。



←なかなか有効な攻め手が見つからないときは。



→相手の回復終了後、下段技を重ねて攻め直す。

今月のワンポイント

開幕限定の最速中段打撃

前ジャンプ中Pの発生速度は全キャラクター共通で10フレームと非常に速いものの、実際はジャンプしている時間が含まれるために通常の立ち回りでは使いにくい。しかし開幕時ならば、この発生速度をうまく活かすことができる。"GO"というラウンド開始の掛け声がかかる直前に前ジャンプをしておくことで余分な時間を消耗し、掛け声に合わせてPボタンを押すことで開幕限定の最速中段打撃の完成だ。ほとんどの打撃を潰すことができ、強力なクリティカルを誘発することもできるぞ。Pなどに代表される一部の技には撃墜されてしまうが、打撃の発生が遅く開幕の読み合いが厳しいキャラクターを使っているならば、ぜひとも取り入れてほしい一手だ。



←ティナなど開幕が押されがちなキャラで有効。



→フリーステップされるとスカされるのが弱点か。

キャラ別 ピンポイント対戦攻略

知っておくと役立つ知識を中心にキャラ別で攻略。対戦レベルの向上から、より細かい部分に気を使うことが求められる昨今。自分の使用キャラの強みを把握し、得たチャンスは確実にものにしていきたい。

かすみ｜強力な固有技を使いこなせ

キャラ性能が高いという評価を受けているものの、頭ひとつ抜けるプレイヤーが少ない印象を受けるかすみ。発生の速い打撃からくり出される豊富な連繋技を持つため主導権を握るのは容易だが、クリティカルの読み合いが単調になりがちなのが原因だろうか。クリティカル攻めの強化と、それ以外でかすみならではのダメージ源に注目して攻略したので、ぜひ取り入れて上級レベルのかすみ使いへの一歩を踏み出してほしい。



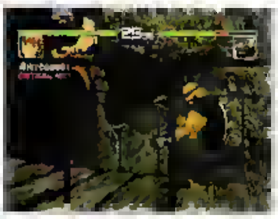
↑舞扇（⇘⇘Ⓚ）ノーマルヒット後は、その場からの霧幻刀（⇘⇘Ⓟ）が主力連繋となる。

舞扇（⇘⇘Ⓚ）で中距離を制圧

舞扇（⇘⇘Ⓚ）はガードされても距離が離れるためほとんど隙がなく、クリティカル中の浮かせ技から、起き攻め・壁攻め・中距離の牽制技と幅広く使っていける主力技だ。中距離では発生の遅さを考慮し、相手の牽制技の間合い外から置いておくように使おう。ガードされても地刃（⇩Ⓟ）や桜惑い（⇦⇙Ⓕ）が強力だ。

無影刀（⇨⇨Ⓟ）で刻む

中Ⓟ属性の浮かせ技としてまず考えられるのが霧幻刀（⇘⇘Ⓟ）だが、発生が遅く背向けになってしまうため何かと使いにくい。代わりとしてクリティカルで使っていきたいのが無影刀（⇨⇨Ⓟ）だ。発生が速いため、レバー回復によるガードを気にせず使っていけることが多い。さらに無影刀（⇨⇨Ⓟ）はクリティカルキャンセルで浮かせ技に変化するため、一度刻んでしまえば、相手はつぎの無影刀（⇨⇨Ⓟ）を強く意識することになり、投げや中Ⓚ属性の浮かせ技も活きてくる。また、リーチが長いため閃人脚（⇘Ⓚ）や地刃（⇩Ⓟ）カウンターヒット後にもつなげやすいぞ。



←空中コンボは重量・距離によって使い分けよう。



←閃光人鬪脚（⇨ⓅⓀ）から唯一届く浮かせ技となる。

桜惑い（⇦⇙Ⓕ）と確定コンボ

上・中段をホールドでき、背後にかすみが移動する桜惑い（⇦⇙Ⓕ）。硬化が長い技をホールドすれば背後から技を決めやすいため、相手が大技を出しがちな中距離や、クリティカルを取られたあとにレバー回復から仕込むのが理想だ。相手の背後からは連光弾（ⓅⓅ⇨Ⓟ）→無影刀（⇨⇨Ⓟ）→舞扇（⇘⇘Ⓚ）のコンボを確定で決めることができる。硬化時間の見極めが難しい場合は連光弾（ⓅⓅ⇨Ⓟ）を省き、無影刀（⇨⇨Ⓟ）から入ったほうがいいだろう。



←レバー回復してから桜惑い（⇦⇙Ⓕ）を出す。



→大ダメージのチャンス。打撃属性は関係ない！

ティナ｜読まれにくい攻めを展開しよう

タックル（⇦⇨Ⓕ+Ⓟ）の狙いどころ

タックル（⇦⇨Ⓕ+Ⓟ）は、打撃を吸い込む特性を活かしクリティカルを取ったあと、わざと遅めに重ねよう。すると、下段ホールド後に立ちガードしたり、暴れる相手に対して打ち勝つことができるため、通常の投げとの使い分けができる。リーチの長さを活かし、バックダッシュから相手の技をスカしつつ決めていくのもいい。その際のコマンドは⇦⇦⇨Ⓕ+Ⓟと入力しよう。



←派生を抜けられてもバックダッシュから再び狙う。



→多くの反撃技をスカしながら綺麗に吸い込めるぞ。



→クリティカルを奪いやすく使用頻度が高い⇨ⓅⓅから。



←使いやすい中Ⓟ打撃として貴重なダメージ源となる。

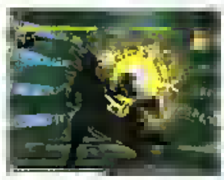
選択肢を豊富にする

中Ⓟ属性の浮かせ技であるドルフィンアッパー（⇘⇘Ⓟ）の性能の悪さから、クリティカル攻めの選択肢が貧弱になり、なかなかダメージにつながらない。攻めあぐねる詰えにぜひ取り入れてほしいのがダッシュアッパー（⇨⇨Ⓚ）だ。空中コンボ用のイメージが強いが、クリティカルキャンセルを利用し直接コンボドロップキック（⇨⇨ⓅⓅⓀ）を叩き込めばかなりのダメージとなる。

ハヤブサ｜攻守ともに万能で死角なしか？

昇雷掌（⇦⇖⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ）からコンボ

昇雷掌（⇦⇖⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ）からは、投げコンボに派生させず空中コンボを決めたほうが大ダメージになる。ただしハイカウンターならば投げコンボのほうが減るので、確認はしっかり行おう。空中コンボは前ダッシュからの天突（⇧Ⓟ）を2回決め、空旋斬刀（ⓅⓅ⇦Ⓟ）→天輪脚（⇖Ⓚ）だ。壁際の場合は天突（⇧Ⓟ）をバックダッシュから決めること。



↑恐るべきはその運搬能力。一気に壁まで持っていく。

↓天突（⇧Ⓟ）が高い位置で当たればあとは非常に簡単。

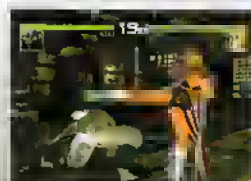




↑ラストを滅鬼竜巻蹴り（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）にすればより運ぶ。

裂空砲（⇘Ⓟ+Ⓚ）で暴れる

裂空砲（⇘Ⓟ+Ⓚ）は発生こそやや遅いものの、そのモーションによるスカし性能の高さやリーチの長さ、またノーマルヒットでも空中コンボが入るという優れた技である。さらには中段派生技まであるため、ガードされてもある程度フォローできるのだ。とくに上段攻撃にはめっぽう強いので、下段正拳突き（⇩Ⓟ）ヒット後など五分の状態にⓅで暴れる相手に必ず打ち勝つことができるぞ。クリティカルを取られたあとに暴れるときも非常に使いやすいのだ。



←打撃をスカして当てるとノーマルヒットになりやすいが、浮くのが強み。

あやね対レイファン

対戦リプレイと解説

実際の対戦のワンラウンドをピックアップし、時系列を追って解説。画面に現れる結果はひとつだが、プレイヤーどうしの頭の中ではワンシーンごとに壮絶な心理的駆け引きが行われている。その一例を紹介しよう。

取り上げたのは"あやね対レイファン"で、自分が使っているあやね側の視点で解説しています。レイファンは基本的な打撃がすべてそろっていて，攻撃力も高いため侮れない強敵。個人的にはあやねのライバルキャラだと思っています。ステージは"THE CYCLOTRON"になり，あやねとしてはコンボダメージアップが期待できますが，レイファンの壁投げに細心の注意を払わなければならないステージでもあります。それでは対戦の模様を追っていきつつ，解説を読んでみてください。

●①～②の解説

まったく五分の状態である開幕では，レイファンの肘撃（⇨P）や蹴脚・穿宮腿（K⇩K）といった発生の速い技を強く意識。あやねは覇刃（P）と前ジャンプ中P以外の打撃はほとんど打ち負けてしまうため，ここでは前ジャンプPを選択する。レイファン側の単鞭（P）や，防御的選択肢には負けてしまうものの，かなり有効な一打であるはずだ。しかし結果として読み負けてしまい，ガードされて投げによる確定反撃を食らってしまっている。幸先が悪い。

●③～④の解説

中段起き上がり蹴りをくり出すもののガードで対処されるが，その後の肘撃（⇨P）をガードすることに成功。レイファンとしては安易に連肘撃（⇨PK）に派生しにくいので，肘撃（⇨P）止めを読んで確定投げで反撃する。当然読み負けていたら大ダメージを負うのだが，序盤は打ち切らない人が多い……？ 霧惑い（⇦P+P）は壁が背後にある場合にダメージアップが期待できるので，狭いステージではこういった思い切りのいい選択肢が功を奏すことが多い。今回は壁爆発のダメージもあり，大ダメージを与えることに成功。

●⑤～⑦の解説

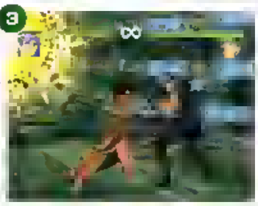
レイファンに壁攻めを行う際は細心の注意を払わなければならない。なぜなら回身推肘（壁際で⇦P+P）が非常に強力で，半分近いダメージを食らうことになるため，安易な打撃で攻めると痛いしっぺ返しをもらうことに。そこで選択したのが，レイファンの下段ホールドの可能性も考え，少し待ってからの地刃（⇩P）。ノーマルヒットでも有利になり，また，地刃（⇩P）の連打はいっさい打撃で割り込めない。しかもカウンターヒットからは覇天脚（K），飄針（⇨P），迅雷脚（⇨K）などでクリティカルの持続を狙えるからだ。



➡開幕の一手に選んだのは前ジャンプ中P。しかしガードされる。



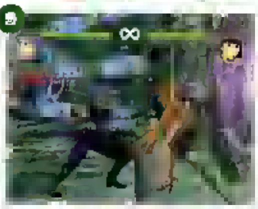
➡投げ確定を取られ，担ね臂すい（⇩⬃⇦P+P）を食らう。



➡中段起き上がり蹴りをガードされたが，その後の⇨Pをガード。



➡派生は来ないと読んで霧惑い（⇦P+P）を決める。一気に壁へ。



➡地刃（⇩P）を3連打。カウンターヒットの確認から……。



➡覇天脚（K）の連続ヒットでクリティカルを持続させて……。



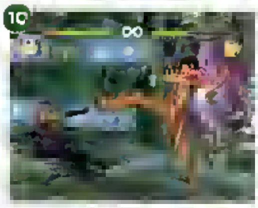
➡追い討ちで影月輪（背向け中⬂K）をヒットさせ再び壁ダウン。



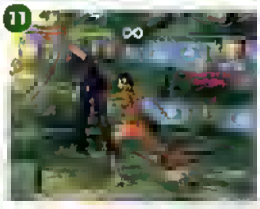
⬅飄針（⇨P）でさらに攻めるが，採れつ（⬁⇨P）でいなされる。



⬅二起脚（⬃KK）を警戒して下段ホールドを入れるが単発止め。



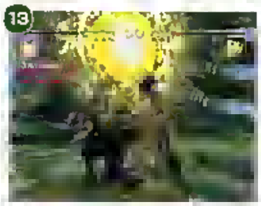
⬅不利時に暴れたため，とう脚（⬂K）をカウンターを食らう。



⬅さらにそこから単鞭（P）→懶紮衣（⬂P）で浮かされてしまう。



⬅耀光刀（⬀P）カウンターヒットからPPにつなげて持続させ。



⬅羅刃昇破（背向け中PP⇨P）を打ち切るとみせかけて……。



⬅ホールドの硬化時間に螺旋刃（⇦P）。壁に当たりあやねWIN！

●⑧～⑨の解説

再度レイファンを壁に叩き付けたため，壁攻めを展開することができる。さきほどは少し様子を見てから遅めのタイミングで地刃（⇩P）を重ねたため，今度は暴れで反撃してくる可能性が考えられる。そこで，すなおに中段打撃を重ねにいくことにした。ここでもレイファンの壁投げを警戒し，ガードされて投げ確定を取られても背後投げになるだけの飄針（⇨P）を選択。あやねならではの背向け打撃を有効活用だ。しかし読み負けて，採れつ（⇦⬁P）により飄針（⇨P）をいなされてしまう。ここからは何もしないと二起脚（⬃KK）で浮かされ，懶紮衣～単便・穿宮連腿（⬂PKK⇩K）を食らってしまう。そこでたん脚（⬃K）と二起脚（⬃KK）のあいだに下段ホールドでしゃがもうとするが，それを読まれてたん脚（⬃K）止めをされて不利になる。

●⑩～⑪の解説

不利だが投げを嫌って暴れたため，とう脚（⬂K）を食らってクリティカルを奪われてしまう。ここからレバー回復を試みるが，前ダッシュからの単鞭（P）→懶紮衣（⬂P）とつながれてクリティカルキャンセルにより浮かされてしまう。非常に厄介な連繋だ。

●⑫～⑭の解説

その後，耀光刀（⬀P）でクリティカルを誘発。ここからは裏連刃（背向け中PP）でクリティカルを持続，そのまま羅刃昇破（背向け中PP⇨P）につなげたいところ。しかし浮かせ技を中Pホールドされることを危惧し，裏連刃（背向け中PP）で連繋を止め，そこから遅めのタイミングで螺旋刃（⇦P）を狙った。案の定相手は中Pホールドを入れていたようであるが，ホールドの硬化中に螺旋刃（⇦P）をヒットさせ浮かせることに成功。そして空中コンボにより勝利を収めることができた。

対戦を振り返って

読み合いのレベルが同程度のプレイヤーどうしの場合，とっさの機転を利かせられることが非常に大切。今回の対戦では，ラストの羅刃昇破（背向け中PP➡P）を螺旋刃（⬅P）に替えられたことが大きかったです。強くなるには知識と経験の比重が大きいと思うので，よく学び，たくさん対戦して『DOAU』を楽しんでいきましょう！

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

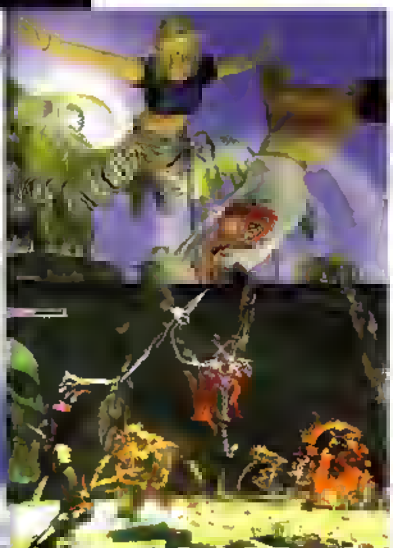
第32回

格闘ゲームから他ジャンルへの派生 信念とキャラへの愛が良ゲームを育てる

Team NINJAといえば格闘ゲーム開発集団というのは、いまや昔の話。スポーツ、アクションと開発ジャンルの幅は広がる一方だ。そこに至った経緯と派生ゲーム作りの信念を聞く！

おもに格闘ゲームを開発してきたTeam NINJAだが、『DOA3』以降は格闘の枠を越え、スポーツゲームとしての『DOAX』、アクションゲームとしての『NINJA GAIDEN』など、シリーズの人気キャラを他ジャンルに登場させる作品も多い。今回は、他ジャンルへの挑戦の真意と、他ジャンルでのキャラクターの活かしかたを伺ってきた。





←『DOA』シリーズの人気キャラを他ジャンルに派生させることで、開発集団としての幅を広げたTeam NINJAだが、その成功の秘訣はどこに？

他ジャンルへの挑戦はゼロからのスタート

——Xboxで開発するようになってから『DOA』のキャラクターをスポーツやアクションといった他ジャンルのゲームに登場させていますね？

板垣 そうですね。このコーナーを読んでくれてる人は知ってると思うけど、僕らは最強の格闘ゲームを開発するために結成されたチームです。で、当初の目標は2001年の『DOA3』をもって果たしました。そのときに思ったことのひとつが、ここからさきの『DOA』は、よりファンのためにあってもいいんじゃないかということです。ふたつ目は、僕がよくたとえるF1レースの文脈で言って、敵車は3ラップ後方なんですから、ちょっと待っとこうよと。じゃないとレースがつまらないでしょ（笑）。そのあいだ別のジャンルのゲームを作るのもいいだろうということですね。だからアクションゲームなんていう、未知のジャンルに挑む余裕と勇気を持つことができたともいえます。

——『DOA3』が終わり、『DOAX』が開発されたわけですけど、スポーツをジャンルに選んだのは、やはり格闘ゲームで培った技術が転用しやすかったからなのでしょうか？

板垣 もちろん。格闘ゲームは人体アニメーションの結晶のような側面がありますから。さまざまなジャンルに技術が転用しやすいだろうという見通しは『DOA』開発当初からありました。

——とは言え対戦格闘ゲームを作れるなら、スポーツゲームやアクションゲームがいともたやすく作れるわけではないですよね。

板垣 そのとおりです。要素技術として人体アニメーション技術が他ジャンルに転用できるというだけの話であって、ゲームデザインの要諦はジャンルによって違うわけですから。だから、まあ、言ってしまえばそこに気づかずに作られた、格闘ゲーム派生のアクションゲームにまともな物があったためしがないじゃないですか。何でそういうことになっちゃうかというと、それは遊びを構築する企画技術がすっぽり抜け落ちているというか、ゲームをゼロから作り上げる気概に欠けているというか。『NINJA GAIDEN』にしても最初はハヤブサがハンググライダーに乗って空を飛び回るという、一見して訳のわからない設定でしたが、それはどうせいちばんのアクションゲームを作るんだから、なんだっていいじゃんという（笑）。言い換えれば格ゲーのエッセンスくらい、目をつむってたって、いつでも持ってこれるわけですから。

まずはアクションゲーム一年生の気持ちに立とうというのがいちばん最初に決めたことでした。格闘ゲームを初めて作ったときのような、挑戦者の立場、ゼロの位置に自分やスタッフを立たせたからこそ、ひとつのアクションゲームができ上がったんだと思います。

僕らがアーケード版『DOA1』から『DOA3』を作るまで6年が必要でした。『NINJA GAIDEN』はそれより短くはなるだろうけど、ちょっとやそっとのことではできないだろうなと。だけど何があっても成し遂げるという覚悟のもとに開発を始めました。かなりの紆余曲折がありましたが、けっきょく4年間かかっちゃいましたね。

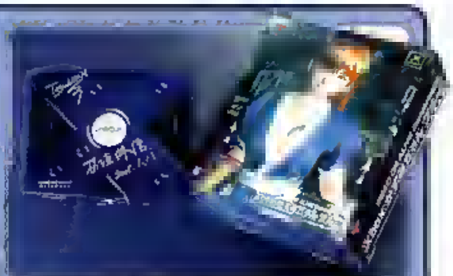
——『DOA』シリーズの完成度や、そこでのハヤブサの活躍を見てきただけに、プレイヤーとしてはリリースまえも安心して待っていられました。

板垣 そう言っていただけるのはうれしいですけど、まあ大変でしたよ（笑）。僕らはキャラクターを愛していますから。ハヤブサの名を与えた以上、ちんけなアクションゲームを作るわけにはいかないわけですよ。逆に言えば、ハヤブサの名を冠さなくても通用するものでなければならない。当代随一のアクションゲームを作り上げることが、最大のテーマとしてあったわけです。

——初めにキャラクター（ハヤブサ）あ

新春ビッグプレゼント

板垣氏サイン入り かすみちゃんブルーを1名様に差し上げます！



応募要項

本プレゼントの応募には、**応募券が2枚が必要です。**応募券は3月号と今月号についています。必要事項と応募券2枚をしっかりと貼り、下記のあて先まで送ってください。応募はひとり何口でも可能です。ただし、1枚のハガキにつき、応募はひと口までとなります。また応募券は同じ号のものを複数使用してもかまいません。

あて先

〒154−8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKSプレゼント」係

必要事項

ハガキの裏面につぎの項目を明記してください。

●郵便番号 ●住所 ●氏名 ●年齢
●職業 ●電話番号

✧当コーナーの感想もできればお願いします。

応募の締切

2005年3月29日（火）
当日消印有効

当選者発表

2005年6月号
（2005年4月30日発売）

ご注意ください！

✧雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。
✧賞品の発送は5月上旬を予定しています。
✧賞品を譲渡しないことを応募・当選の条件といたします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され賞品をお返しいただくことになります。

かすみちゃんブルー プレゼント 応募券 ファミ通Xbox 4月号

応募券は2枚必要です。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

りきではなかったんですね。
板垣 キャラクターありきというなら、最初から主役はかすみにしてますよ(笑)。ただ、それじゃ意味がない。主役がかすみでエンジンやらモーションやらを『DOA』シリーズから流用して、格闘だかアクションだか、よくわからないような代物を作るくらいなら、すなおに格闘ゲームを作っていればいいんですよ(笑)。あくまで『DOA』とは違う独立したゲーム。だから実際のところ、脇役と言えども、あやねを『NINJA GAIDEN』に出すのは少なからず抵抗がありました。でもあやねなら大丈夫だろうと。それは哲学とファンサービスのせめぎあいです。

派生ゲーム作りには愛と信念が不可欠

――もし『NINJA GAIDEN』の続編があるなら、ぜひともレイチェルを動かせるようにしてもらいたいですね。ワイヤーアクションゲームで(笑)。
板垣 またまた(笑)。まあ、そういう路線もありかとも思うんですが、なんども言ってるように派生ゲームというのは、派生だからこそ真剣に考えてやらないとね。たとえば、『NINJA GAIDEN』を開発しているときに作中で出てくる戦闘ヘリ。あれはロシアのハボックをモチーフにして作った物ですが(笑)、まあとにかくあのヘリでシューティングゲームをお遊びで作っているプログラマーがいたんですよ、そんな時間ないのにね(笑)。でもまずはアクションゲームを作ろうよと。オマケを作ってる暇があるなら本線を磨けと。『DOA』シリーズを作ってきた過程でつねに言ってきたことといっしょです。百歩譲ってそんなにヘリゲーが作りたいなら、ヘリゲーを本気で作れということですよ。
――まずはしっかりとした土台作りが大切なわけですね。
板垣 そうですね。あと経済条件が許す限り、派生ゲームというのはオリジナルを作った人が作るべきだと思います。これは物づくりの本質としての意見ですね。キャラクターのことを完全に理解している人間でなければ、そのキャラに果たしてどこまでやらせていいのか? という線引きができないですから。先月号の話につなげると、一定の知性があれば他人の作った物の90パーセントまでは読み解けますよ。でも最後に読み解けない、残りの10パーセントの狂気・ブラックボックスの部分がある。その部分こそがそのキャラクターをオリジナルたらしめているわけですから。そこを理解、共有できる稀有な人間だったら話は別ですがね。たいがいはプレイヤーに違和感を与えることになるでしょうし、結果、制作者にとってもプレイヤーにとっても、そしてなによりもキャラクターにとって不幸なことになるでしょう。
――プレイヤーからは、『NINJA GAIDEN』や『DOAX』の続編を熱望する声があります。次世代機で次回作は当然ありますよね。
板垣 もちろん考えていますよ。開発とは水の流れといっしょ。一回止まっちゃうとよどんじゃうんですよ。だから僕は僕らが作り上げてきたシリーズについて、絶対に開発の手を止めない。あらゆるシリーズの開発を進めます。『NINJA GAIDEN 2』も『DOAX2』も機が熟せば、いずれ発表できるでしょう。
(2005年2月7日収録)

From Readers Illust FREAKS

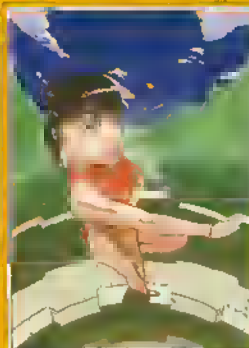
さて今回もイラスト満載でお届けします。最近は投稿も多くうれしい限りです。泣く泣く次号送りなんてケースもありますが、ドシドシ投稿お願いします。

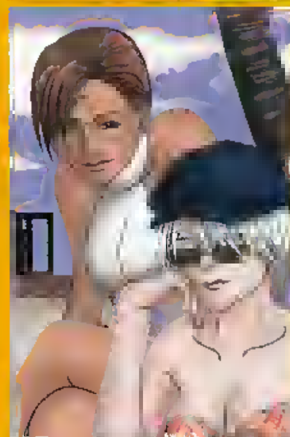

●福岡県 走る棺桶
⬆力強いパース、最高です。娘に頭が上がらない彼ですが、ゲーム中の強さランクは一枚上手?


●宮城県 上野佳奈子
⬆アインかハヤテか。『DOA3』でヒトミと再会したときは、こんな感じのやさしい目なのかな。



●岐阜県 ひだまり
⬆このふたりがプレイするゲームはもちろん『DOA』? 意表をついて『影牢II』か!


●愛知県 やおま
➡魚眼カメラなイラスト、いい感じです。先月はお名前を間違えてしまい、すみませんでした……。


●東京都 三橋はつみ
⬆このおふた方とはずいぶん会っていないような。でも『DOA4』で再会できるしね! 果たしてリサは何使いになるの?

つっちーの Team NINJAってこんなところ

サントラもよろしくね♪

朗報です! 発売から約4ヵ月、待ちに待った『DOAU』のサントラがいよいよ発売になりま～す! 『DOAU』で新たに追加になった曲はもちろん、懐かしい『1』の曲も含め、全62曲を収録した豪華3枚組。特典としてそれぞれに1枚ずつ、かすみちゃん、あやねちゃん、ヒトミちゃん、合計3枚のオリジナルステッカーが入ってます♪
現在テクモのオンラインショップ(http://www.tecmo.co.jp/shopindex.htm)でも好評発売中! 『1』のCDブックレットでは、懐かし～いイラストを見ることもできますよ! ぜひ聴いてみてくださいね。





『DEAD OR ALIVE Ultimate』オリジナルサウンドトラック(3枚組)
価格:5040円[税込]
特典:オリジナルステッカー3枚封入
品番:KWCD-1008
JANコード:4960677700152
巻末プレゼントへGO!➡P.114

土原 恵理子 販売事業部プロモーション課(わかりやすくいうと広報さんです)。縁の下の力持ちです。

お便り大募集!

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
●Team NINJAへの応援メッセージ
●Team NINJA関連のイラスト
●板垣さんに聞いてみたいこと
●Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
●つっちーへの質問
などなど、大募集中! お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

毎年恒例！ ファミ通Xbox主催





Xbox Game Award 2004

Xboxゲームアワード2004

今年で3回目を迎えた、本誌主催のGame Award。今回は選考対象となる、2004年の全Xboxソフトをリストアップ。プレゼントもあるので、参加しなきゃ損！

昨年に発売されたXboxのゲームをふり返り，とくに優れた作品、一芸に秀でた作品、心に引っかかった作品etc……を，いちばんシビアな目を持つ読者の投票で決定しよう！との趣旨で開始されたXbox Game Awardも今年で3回目。というわけで，今年も張り切っていってみよう！さて，今回対象となるのは2004年に発売された67タイトル。ここから，最優秀作品＋8部門の各賞を選んでほしい。下の各部門の説明，次ページからのソフト一覧を参考にして，これぞという作品を選んで投票だ！

9部門のNo.1を読者投票で決定!!

最優秀作品賞

[illegible]れたXboxタイトルの中か[illegible]ともすぐれた作品に贈られる賞。Game Awardのなかでもっとも権威ある賞だけに，「これぞ去年のXbox代表！」といったソフトを思い浮かべ，投票してほしい。

2002年TOP3	2003年TOP3
1位 HALO	1位 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
2位 DEAD OR ALIVE3	2位 鉄騎（[illegible]）〜[illegible]〜
3位 パンツァードラグーン オルタ	3位 Project Gotham Racing2

ストーリー賞

ここはシナリオの自体の評価はもちろんだが，世界観などゲーム全体の見せかたがすばらしかった作品も，ここで評価してほしい。過去[illegible]間のデータを見ると意外とアクション系が[illegible]い。Xboxならではの結果といえる？

2002年TOP3	2003年TOP3
1位 [illegible]	1位 [illegible]〜[illegible]〜
2位 パンツァードラグーン オルタ	2位 ディノクライシス3
3位 [illegible]女神転生[illegible]	3位 Tom Clancy's SPLINTER CELL

海外賞

[illegible]ライズ作品，ワケコレ問わず，海外生まれのゲームに贈呈される。海外産かどうかはソフト一覧にてご確認を。ゲームのデキに加え，日本向けに調整を施した，メーカーの"おもてなし"の心が勝敗を左右するかも？

2003年TOP3
1位 Tom Clancy's SPLINTER CELL
2位 [illegible]LAW VOLLEYBALL
3位 ヒットマン／サイレントアサシン

グラフィック賞

[illegible]，そして[illegible]を続けるグラフィックに注目して贈られる賞。グラフィックの美しさだけでなく，視覚効果や映像全般の"センス"なども考慮するといいだろう。もちろんファーストインパクトで選ぶのもアリ。

2002年TOP3	2003年TOP3
1位 DEAD OR ALIVE3	1位 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
2位 パンツァードラグーン オルタ	2位 鉄騎（[illegible]）〜百鬼討伐絵巻〜
3位 [illegible]〜[illegible]〜	3位 Project Gotham Racing2

アイデア賞

[illegible]システムが斬新！などといった作品に与えられる賞。多少ゲームとアイデアが噛み合っていなくとも，新しいことに挑戦したフロンティアスピリットに敬意を表し，評価してみるのもいいだろう。

2002年TOP3	2003年TOP3
1位 [illegible]	1位 N.U.D.E Natural Ultimate Digital Experiment
2位 ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	2位 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
3位 ジェットセットラジオフューチャー	3位 サウザンドランド

キャラクター賞

[illegible]され[illegible]ゲームに登場する"すべて"のキャラクター。プレイヤーが操作するキャラはもちろん，ワンシーンのみ登場の脇役，一瞬で破壊されてしまうザコまでも対象。自由な発想で投票をしてみよう。

2002年TOP3	2003年TOP3
1位 [illegible]リンクス	1位 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
2位 [illegible]すみ	2位 N.U.D.E Natural Ultimate Digital Experiment
3位 ヒトミ	3位 [illegible]〜百鬼討伐絵巻〜

サウンド賞

[illegible]サウンド。この賞は[illegible]だけではなく，効果音や環境[illegible]ゲーム中に流れるすべての"音"が対象となる。5.1ch対応など，音質のよさにこだわったタイトルに注目して投票するのもいい。

2002年TOP3	2003年TOP3
1位 ジェットセットラジオフューチャー	1位 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
2位 パンツァードラグーン オルタ	2位 Project Gotham Racing2
3位 HALO	3位 [illegible]スペシャルエディション

Live賞

[illegible]ービス開[illegible]し，かなりの充実[illegible]Xbox Live対応のゲームに贈られる賞。この部門はオンラインプレイのほうに注目が集まるだろうが，ダウンロードコンテンツの評価も忘れずに考慮していただきたい。

2003年TOP3
1位 ファンタシースターオンライン EPISODE I & II
2位 Tom Clancy's GHOST RECON
3位 Project Gotham Racing2

メーカー賞

[illegible]Xbox[illegible]活躍したメーカーに，感謝を込めて送る賞。"活躍"の評価はリリース本数，売上といったデータから判断してもいいし，自分の好みや世間でのアピール度など，印象を重視して投票してもオーケーだ。

2003年TOP3
1位 [illegible]モ
2位 [illegible]ロム・ソフトウェア
3位 マイクロソフト

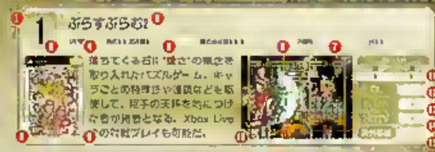
全57タイトル ノミネート作品一覧

ここからは2004年1月～12月末日までに世に出たXbox用のゲーム、全57タイトル紹介していく(各タイトルは発売日順に掲載)。2004年のXbox業界をふり返りがてら、各部門選考のためのガイドとして活用してもらいたい。

ちなみにノミネートの対象となるのは、2004年に発売された"新作"タイトルのみ。プラチナコレクションとして再発売されたタイトルは除外してある。

カタログの見かた

注意してほしいのが、エントリーナンバーの確認。番号とタイトルがずれていると投票が無効になってしまうぞ。



❶エントリーナンバー ❷ゲームタイトル ❸発売日 ❹発売元 ❺開発元 ❻価格[税込] ❼ジャンル ❽パッケージ ❾ゲーム概要 ❿画面写真 ⓫プレイ人数 ⓬ダウンロードの有無 ⓭5.1ch対応 ⓮HDTV ⓯海外移植

1 ぷらすぷらむ 2

1月15日 株式会社拓洋興業 株式会社拓洋興業 7140円 パズル



落ちてくる石に'重さ'の概念を取り入れたパズルゲーム。キャラごとの特殊技や連消などを駆使して、相手の天秤を地につけた者が勝者となる。Xbox Liveでの対戦プレイも可能だ。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	2	—	—	—	—

2 HUNTER The Reckoning REDEEMER

1月22日 Vivendi Universal Games High Voltage Software 5040円 アクション



海外で人気のRPG、「ホワイトウルフ」の世界観をもとに作られたアクションゲーム、5人のハンターを操り、画面いっぱいにうごめくモンスターたちを剣や銃、超能力でなぎ倒していく。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
4	—	○	—	—	○(米)

3 Unreal Championship

1月22日 Atari Digital Extremes 5040円 シューティングアクション



北米を中心にアツイファンを獲得している人気のFPSシリーズ。SFならではのバラエティー豊かな武器を使いこなし、シングル、マルチプレイ、オンラインで激戦をくり広げていく。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
4	12	○	—	○	○(米)

4 NBA Inside Drive 2004

1月22日 マイクロソフト High Voltage Software(HVS) 5040円 スポーツ



世界最高のバスケリーグ、NBAの2003-2004シーズンをXbox上に再現。今作ではゴール下のポストプレイをより'ホンモノ'らしく表現。カメラアングルもTV中継以上の派手さに進化した。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	2	○	○	○	○(米)

5 auto modellista U.S.-tuned

1月29日 カプコン カプコン 5040円 レース



他機種で発売された同タイトルの海外版を逆輸入。トゥーンレンダリングで表現されたクルマをチューンし、世界各地の公道レースに挑戦していく。随所に見られる'マンガ的'演出にも注目。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	2	—	—	—	—

6 BREAKDOWN

1月29日 ナムコ ナムコ 7140円 アクションアドベンチャー



記憶を失った自分は何者なのか――。謎に満ちた近未来の世界を舞台に、完全一人称視点で展開されるアクションアドベンチャー。FPSながら数十種類の格闘術を駆使する戦闘も特徴的。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	○	—	—

7 鉄騎大戦

2月26日 カプコン カプコン 11140円 アクション



巨大なコントローラーが話題を呼んだ、「鉄騎」のオンライン対応版。プレイヤーは3つの勢力のいずれかに属し、海市島の覇権を握るべく、最大5vs5のチーム戦をくり広げていく。



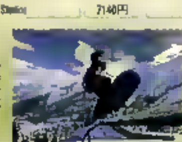
プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
—	10	—	○	—	—

8 天空 -Tenku- 2

2月26日 マイクロソフト Microsoft Game Studios 7140円 スポーツ



スノーボードゲームの中でも、屈指の数のトリックを収録したシリーズ第2弾。トリックの難度や回数だけでなく、滑りかたが評価される"スタイルボーナスシステム"など新システムを搭載。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	2		○	○	○

9 ローグオプス

2月26日 ケムコ ケムコ 7140円 アクション



夫と娘を失った元軍人のニキが、テロリストに復讐するために活躍するステルスアクション。ボイスコミュニケーターを使って、装備の変更やスパイアイテムを使用することも可能。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	—	—	○

10 NINJA GAIDEN

3月11日 テクモ Team NINJA 8100円 アクション



Team NINJA製作の3Dアクション。ハヤブサの超絶的体術を駆使して、巨大兵器から人外の怪物まで、ヴィゴル帝国に巣食う悪を打ち倒していく。「忍者龍剣伝」収録やDLなどオマケ要素も充実。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	○	○	○	—

11 Tom Clancy's GHOST RECON: Island Thunder

3月11日 マイクロソフト Ubisoft 5040円 ミリタリーアクション



2小隊を操り困難な戦局を打開する、ミリタリーアクションの第2弾。キューバで起こった政争を解決するため、さまざまな任務を遂行していく。最大16人によるLive対戦も健在だ。



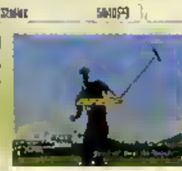
プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	16	—	○	○	○

12 Links 2004

3月25日 マイクロソフト Microsoft Game Studios 5040円 スポーツ



PCでロングセラーを記録した同名ゴルフゲームのXbox版。セルジオ・ガルシアなど世界のトッププロが登場。ゴルファーのスイングや挙動だけでなく、コースも実在のものをリアルに再現。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	4	—	○		○(米)

13 Counter-Strike

3月25日　マイクロソフト　Valve, Ritual Entertainment and Turtle Rock Studios　5040円　シューティングアクション



世界トップクラスの人気を誇るFPSの人気シリーズ。テロリストと特殊部隊に分かれ，人質の争奪戦や爆弾の設置or解除など，多彩なルールのもと，所属するチームの勝利のためしのぎを削る。



プレイ人数	オフ	オン
	1	16
DL	—	
5.1ch	○	
HDTV	○	
海外移植	○(米)	

14 Dr. Seuss' The Cat in the Hat

3月25日　Vivendi Universal Games　Magenta Software / Digital Eclipse　5040円　アクションアドベンチャー



イギリスを中心に多くの家庭で愛されている（2億5000万部！）絵本をゲーム化。プレイヤーはキャットを操作し，20以上のステージ，傘を使ったジャンプアクションでクリアーしていく。



プレイ人数	オフ	オン
	1	—
DL	—	
5.1ch	—	
HDTV	○	
海外移植	○(米)	

15 式神の城 2

4月15日　株式会社キッズステーション　株式会社アルファ・ソフトシステム　5040円　シューティング



アーケード発の人気シューティング第2弾。ふたりの新キャラ参戦に加え，同キャラでも特性の違う"壱式"・"弐式"の導入により，前作以上にバリエーション豊かな攻撃が可能になった。



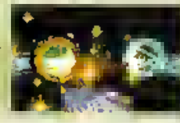
プレイ人数	オフ	オン
	2	—
DL	○	
5.1ch	—	
HDTV	—	
海外移植	—	

16 電脳大戦～DroneZ～

4月22日　株式会社キッズステーション　Zetha GameZ　6090円　アクション



荒廃した近未来，電脳世界での人間対コンピュータの戦いを描いたサイバーアクション。未知のエネルギー"ZNEG"とステージの仕掛けを利用し，コンピュータが生み出した怪物を倒していく。



プレイ人数	オフ	オン
	2	4
DL	—	
5.1ch	—	
HDTV	—	
海外移植	○	

17 ぷよぷよフィーバー

4月28日　セガ　ソニックチーム　5229円　パズル



おなじみの落ちモノパズルゲームの最新作。新システム"フィーバーモード"によって，ピンチからの一発逆転が，初心者でも簡単にできるようになった。キャラクターも一新されているぞ。



プレイ人数	オフ	オン
	4	—
DL	—	
5.1ch	—	
HDTV	—	
海外移植	—	

18 グーリーズ:Grabbed by the Ghoulies

4月28日　マイクロソフト　Rare, ITI　6090円　アクションアドベンチャー



"グーリー"と呼ばれる幽霊にさらわれた彼女を助けるため，幽霊屋敷に乗り込んで大暴れする3Dアクション。屋敷内にある100種類以上の家財道具を武器として使うことが可能だ。



プレイ人数	オフ	オン
	1	—
DL	—	
5.1ch	○	
HDTV	○	
海外移植	○	

19 GUILTY GEAR XX # RELOAD

4月28日　サミー　アークシステムワークス　5040円　対戦格闘



稼動から数年経過した現在でも高い人気を維持し，アーケードでも現役稼動中の対戦格闘を完全移植。もちろんXbox Liveにも対応しており，全国の猛者とオンライン対戦が楽しめるぞ。



プレイ人数	オフ	オン
	2	2
DL	—	
5.1ch	—	
HDTV	—	
海外移植	—	

20 Metal Arms: Glitch in the System

5月20日　Vivendi Universal Games　Swingin' Ape Studios　5040円　アクション



メカらしからぬコミカルな動きが魅力的なロボット，グリッチが主人公のアクションゲーム。搭載された銃火器，バギーやボート，さらに巨大メカを乗りこなし，悪のロボット軍団と対決！



プレイ人数	オフ	オン
	1	—
DL	—	
5.1ch	○	
HDTV	○	
海外移植	○(米)	

21 Tony Hawk's Underground

5月20日　Activision　Neversoft Entertainment　5040円　スポーツ



スケボー界のカリスマ，トニーホーク印の人気作。シリーズ初のストーリーモードを搭載し，ストリートからプロ，そして世界のトップランカーへ……といったサクセスストーリーが体験できる。



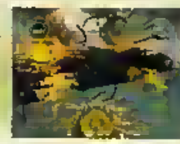
プレイ人数	オフ	オン
	1	—
DL	—	
5.1ch	○	
HDTV	○	
海外移植	○(米)	

22 クリムゾンスカイ：High Road To Revenge

5月20日　マイクロソフト　マイクロソフト　7140円　フライトシューティング



簡単操作でダイナミックな空中戦が味わえるフライトシューティング。1930年代のアメリカをベースに設定を膨らませたストーリーモード，16機が飛び交うLive対戦のふたつがメイン。



プレイ人数	オフ	オン
	1	16
DL	—	
5.1ch	—	
HDTV	—	
海外移植	○	

23 天誅 参 ～回帰ノ章～

5月27日　フロムソフトウェア　K2　7140円　アクション



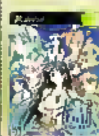
世にはびこる悪を忍となって仕置く，人気シリーズ第3弾。単なる移植にとどまらず，"死体運び"や"壁蹴"などの新アクションを追加。Xboxのみの新任務，新キャラクターも登場する。



プレイ人数	オフ	オン
	2	2
DL	—	
5.1ch	○	
HDTV	—	
海外移植	—	

24 青い涙

5月27日　パンサーソフトウェア　インターレックス　7140円　アドベンチャー



7人のヒロインとの心のふれ合いを描いた，純流恋愛アドベンチャー。ストーリーが進行するにつれ，主人公の現在と過去，ヒロインの前世などが複雑に絡み合う，壮大な物語へと展開する。



プレイ人数	オフ	オン
	1	—
DL	—	
5.1ch	○	
HDTV	—	
海外移植	○	

数字とデータで振り返る 2004年のXboxの傾向

ここでは2004年のXboxタイトルを，いくつかのデータで振り返ってみる。とくに販売本数は最優秀作品賞に直結してくるデータだけに，気になるところだが，今年もテクモとマイクロソフトの2強が安泰。最優秀作品賞も，『DOAU』と『Halo 2』の争いになりそうだが……。

販売本数

順位	ゲーム名	本数
1	DEAD OR ALIVE Ultimate	61148本
2	NINJA GAIDEN	56544本
3	Halo2	43274本
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	13822本
5	Project Gotham Racing2	10880本
6	グランドセフトオート　ダブルパック	10515本
7	クリムゾンスカイ：High Road To Revenge	7837本
8	O・TO・GI百鬼討伐絵巻	7248本
9	トムクランシーシリーズ　ゴーストリコンアイランドサンダー	6549本
10	GUILTY GEAR XX # RELOAD	5299本

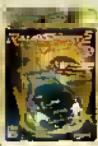
クロスレビュー合計点

順位	ゲーム名	点数
1位	Halo2	37点
	NINJA GAIDEN	
	グランド・セフト・オート　ダブルパック	
4位	ブレイクダウン	36点
	ファントムダスト	
	DEAD OR ALIVE Ultimate	
6位	メタルウルフカオス	35点
	クリムゾンスカイ：High Road To Revenge	
8位	ラリースポーツチャレンジ2	34点
	戦国無双	
	TRUE CRIME : STREETS OF LA	

※販売本数ランキングは2003年12月29日～2005年1月2日のもの。

25 ラリースポーツチャレンジ 2

6月10日　マイクロソフト　Digital Illusions　7140円　レース



クルマの挙動やオフロードならではの路面、飛び散る砂煙など、ラリーの魅力をリアルに再現したシリーズ第2弾。40種類以上の実在車、90を超えるコースなど、ボリュームも大幅アップだ。



プレイ人数	
4	16
DL	—
5.1ch	○
HDTV	—
海外移植	○

26 デウスエクス：インビジブルウォー

6月17日　アイドス　ION STORM　7140円　シューティングアクション



荒廃した近未来が舞台のSF・FPS。プレイヤーの行動で世界の結末が変化するストーリー性、肉体を改造することによって得られる"バイオモッド"が特徴的。欧米では多数の賞を獲得した。



プレイ人数	
1	—
DL	—
5.1ch	—
HDTV	—
海外移植	○

27 メタルスラッグ3

6月24日　SNKプレイモア　SNKプレイモア　5040円　アクションシューティング



職人気質のち密なドット絵が目を引く、アーケードで人気のアクションゲーム。さまざまな乗り物や武器を駆使して、テロリストやゾンビ、はては宇宙人といった面々と戦っていく。



プレイ人数	
2	—
DL	—
5.1ch	—
HDTV	—
海外移植	—

28 トムクランシーシリーズ レインボーシックス3

7月1日　ユービーアイソフト　ユービーアイソフト　7140円　シューティングアクション



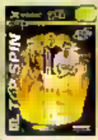
シリーズ累計数百万本を売り上げた、人気作家トムクランシー監修のFPS。プレイヤーは特殊部隊"レインボー"の小隊長となって部下との連繋を取り、世界各国のテロ行為を鎮圧していく。



プレイ人数	
1	16
DL	○
5.1ch	○
HDTV	○
海外移植	○

29 Top Spin（トップスピン）

7月15日　マイクロソフト　PAM　5040円　スポーツ



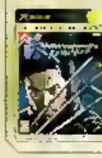
ヒューイットやサンプラスなど、世界のトッププロ16名が登場するテニスゲーム。キャリアモードではコーチとのトレーニングによって、得意なショットやプレイスタイルを追求できるのだ。



プレイ人数	
4	4
DL	—
5.1ch	○
HDTV	○
海外移植	○

30 X2: Wolverine's Revenge

7月22日　Activision　Gene Pool Software　5040円　アクションアドベンチャー



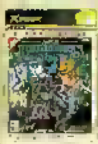
人気のアメコミ「X-MEN」の中でもナンバーワンの人気者、ウルヴァリンをフィーチャーしたアクションゲーム。鋼鉄よりも固いアダマンチウムの爪を武器に、困難なミッションに挑戦する。



プレイ人数	
1	—
DL	—
5.1ch	—
HDTV	○
海外移植	○(WD)

31 Magic: The Gathering- Battlegrounds

7月22日　Atari　Secret Level　5040円　アクション



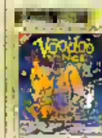
世界各地に熱狂的な"中毒者"を生み出した、人気カードゲームをアクションゲーム化。カードの特性や70種類以上の呪文を巧みに使い分け、60を超えるクエスト攻略を目指していく。



プレイ人数	
2	2
DL	—
5.1ch	○
HDTV	○
海外移植	○(WD)

32 Voodoo Vince

7月22日　マイクロソフト　Beep Industries　5040円　アクション



ブードゥー教の呪い人形が主人公という、シニカル（?）なジャンプアクション。みずから炎に突っ込み、火事を起こして敵を撃退するなど、呪い人形だからこそ可能な謎解き要素が満載。



プレイ人数	
1	—
DL	—
5.1ch	○
HDTV	—
海外移植	○(WD)

33 グランド・セフト・オート　ダブルパック

7月29日　カプコン　ロックスター・ゲームズ　7980円　アクション



シリーズの累計売上が1000万本を超える、自由がウリの2タイトルをカップリング。欲望うずまくリバティorバイスシティを舞台に、合法、非合法問わずさまざまな汚れ仕事に手を染めていく。



プレイ人数	
1	—
DL	—
5.1ch	○
HDTV	—
海外移植	○

34 戦国無双

7月29日　コーエー　コーエー　7140円　アクション



コーエーの看板タイトル「無双」シリーズの戦国時代版。織田信長や武田信玄などといった歴史上の猛者と一体化し、群がる雑兵、敵将を討ち取っていく。武器収集などやり込み要素も充実。



プレイ人数	
2	—
DL	—
5.1ch	○
HDTV	—
海外移植	—

35 デジモンバトルクロニクル

7月29日　バンダイ　AMAZE ENTERTAINMENT　7140円　アクション



国内のみならず海外でも人気を得た「デジモン」の乱闘バトル。アニメシリーズ4作から、主役級のデジモン40体以上が登場。幼体から成体、完全体へとパワーアップする"進化"も再現している。



プレイ人数	
4	—
DL	—
5.1ch	—
HDTV	—
海外移植	○

36 XIII　サーティーン～大統領を殺した男～

8月5日　マーベラスインタラクティブ　Ubisoft　7329円　アクションアドベンチャー

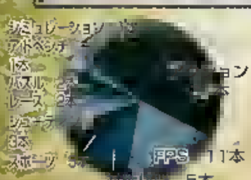


フランスの同名ベストセラーコミックが持つ、ハードボイルドな世界観をFPSで再現。トゥーンレンダリングで描かれた登場人物と、随所に挿入されるコミック的演出が特徴的だ。



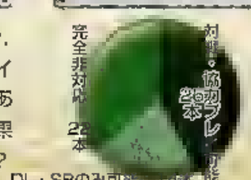
プレイ人数	
1	—
DL	—
5.1ch	○
HDTV	○
海外移植	○

ジャンル別割合



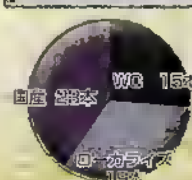
約半数がアクション、ついでFPSがランクインと、Xboxでしかあり得ないであろう結果が出た。予想どおり？

Live対応割合



7割近くが何らかの形でオンラインに対応。これこそ誇るべきXboxならではの数字であり、強みでもある！

海外移植割合



過半数が海外産という驚き？の結果に。海外ゲーム好きにとってはまさに楽園状態。国内メーカーは奮起せよ！

37 Dead Man's Hand

9月2日　Atari　Human Head Studios　5040円　シューティングアクション



西部劇を題材にしたFPS。プレイヤーは復讐のガンマンとなり、裏切り者に制裁を加えていく。バーでの乱闘や馬車チェイスなど、ウエスタンテイストな20のミッションをこなしていく。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	○	○	○	○(英)

38 Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

9月2日　Activision　LucasArts、Raven Software、Vicarious Visions　5040円　アクション



「スターウォーズ」の花形、ジェダイの騎士に扮するアクションゲーム。銀河をまたにかけたミッションを知恵とライトセイバーで遂行していく。ルークをはじめ、映画で活躍した面々も出演。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	10	—	○	○	○(英)

39 ファントムダスト

9月23日　マイクロソフト　Microsoft Game Studios　[illegible]円　アクション



荒廃した近未来を舞台に、超能力者が激突する新機軸のタクティカルアクション。300+αのスキルを戦略に応じて組み合わせてデッキを作り、ストーリーモードやネット対戦で勝利を目指す。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	4	○	○	—	—

40 FULL SPECTRUM WARRIOR

9月30日　マイクロソフト　THQ　6825円　シミュレーション



リアルタイムで歩兵部隊に指示を与える戦略シミュレーション。ふたつの小隊を連繋させて動かし、作戦を成功に導いていく。部下の兵士はアメリカ陸軍の兵士をベースにして、リアルに描写。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	2	○	○	—	○

41 スター・ウォーズ バトルフロント

10月7日　エレクトロニック・アーツ　Lucas Arts/Pandemic　7140円　シューティングアクション



帝国軍や反乱軍の"いち兵士"となって「スターウォーズ」ワールドの戦争へ参加するFPS。映画を舞台にした戦場では銃撃戦だけでなく、Xウイングや AT-ATに搭乗して戦うことも可能となっている。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	16	—	○	—	○

42 SNK VS. CAPCOM　SVC CHAOS

10月7日　SNKプレイモア　SNKプレイモア　5040円　対戦格闘



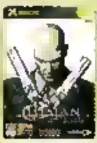
SNKサイドが開発した、2大格闘メーカーのオールスターバトル。リュウや庵など主役級のキャラから、「メタルスラッグ」の火星人、「ロックマン」のゼロなど、30名以上の多彩なメンツが登場。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	2	—	—	—	—

43 ヒットマン：コントラクト

10月14日　アイドス　IO Interactive　[illegible]円　アクションアドベンチャー



暗殺のスペシャリスト、"47"の過去の仕事が明らかとなる作品。前作以上に殺しの方法は多彩。ピストルやライフルなど定番の武器から、ビリヤードのキュー、枕などで暗殺することが可能だ。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	○	○	○

44 ストリートファイター アニバーサリーコレクション

10月28日　カプコン　カプコン　5040円　対戦格闘



すべての「ストII」キャラを収録した「ハイパーストリートファイターII」と、対戦バランスに定評のある「ストリートファイターIII 3rdSTRIKE」のダブルパック。どちらもLive対戦あり。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	2	—	○	—	—

45 TRUE CRIME : STREETS OF LA

10月28日　カプコン　ACTIVISION　7140円　アクション



ロサンゼルス市警一のアウトロー刑事、ニックとなって、マフィア相手に殴りあい、銃撃戦、カーチェイスなど大立ち回りを演じることに。ストーリーはプレイヤーの行動で大きく変化するぞ。



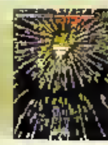
プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	○	—	○

46 PSYVARIAR2 EXTEND EDITION

10月28日　サクセス　SKONEC Entertainment　5040円　シューティング



敵弾を自機にかすらせることにより、機体がパワーアップ&スコアが稼げる。独自の"BUZZ"システムを搭載したシューティング。タイプの違う機体を選ぶことにより、攻略法がガラリと変わる。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	○	—	—

47 DEAD OR ALIVE Ultimate

11月3日　テクモ　Team NINJA　9240円　対戦格闘



名作「DOA2」を、Xboxのパワーでリニューアル。グラフィックだけでなく、対戦システムにも調整が施され、もちろんLive対戦にも対応。初代「DOA」も完全移植で収録されているぞ。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
2	8	—	○	—	—

48 FATAL FRAME II Crimson Butterfly

11月11日　テクモ　テクモ　7140円　アクションアドベンチャー



射影機と呼ばれるカメラを用いて怨霊を封印する、ホラーゲーム第2弾。双子の妹・澪を操作し、呪われた皆神村の謎を解いていく。水着や「DOA」の衣装など、オマケ要素も多く用意されている。



プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	○	—	—

49 Halo 2

11月11日　マイクロソフト　Bungie Studios　7140円　シューティングアクション



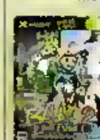
全世界で500万本以上のセールスを記録した、Xboxを代表するタイトル。多くのプレイヤーが待ち望んだXbox Liveによるマルチプレイを搭載し、手軽に対人戦が楽しめるようになった。



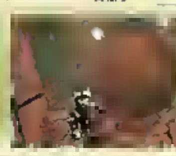
プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
4	16	○	○	○	○

50 ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース

11月18日　マイクロソフト　アートゥーン　5040円　アクション



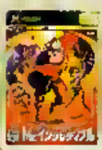
時間を自由に操るネコ、ブリンクスが活躍するアクション第2弾。今回は空間を操作するブリンクスのライバル、タムタム団を操作するパートが登場。画面分割によるマルチプレイも搭載された。



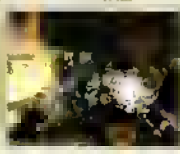
プレイ人数 オフ	Live	DL	5.1ch	HDTV	海外移植
4	4	—	○	○	—

51 Mr.インクレディブル

12月2日　D3パブリッシャー　THQ　[illegible]円　アクション



日本でも公開され、人気を博した同名映画のゲーム化。特殊能力(怪力、伸縮自在の体など)を持つインクレディブル一家を使って、映画をモチーフにしたステージをクリアーしていくのだ。



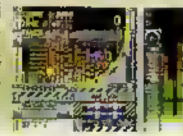
プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	○	○	○

52 ソニック　メガコレクション　プラス

12月9日　セガ　セガ　5040円　アクション



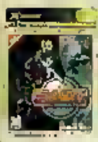
セガのマスコット、ソニックが活躍するゲーム10タイトル以上をひとつにパッケージング。初代「ソニック」といった有名どころはもちろん、ゲームギアでリリースされたタイトルも収録。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	—	—	—	—

53 SWAT: Global Strike Team

12月16日　Vivendi Universal Games Inc.　Argonaut Games　5040円　シューティングアクション



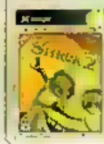
3人ひと組のSWATチームを操り、世界各国で事件を起こすテロリストを排除していく。ただ敵を倒していくのではなく、麻酔銃や催涙ガスで敵の戦闘力を奪い、殺害せずに拘束することも可能だ。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
4	—	○	○	—	○(米)

54 Shrek 2

12月16日　Activision　Luxoflux　5040円　アクション



同タイトルの映画をもとにしたアクションゲーム。シュレック+3人の仲間たちを状況に応じて切り替え、道を切り開いていく。映画には出演していないゲームオリジナルのキャラも登場する。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
4	—	—	○	○	○(米)

55 ギルティギア　イスカ

12月16日　アークシステムワークス　アークシステムワークス　5040円　対戦格闘



2対2の対戦格闘から、最大4人のバトルロイヤルへとリニューアルしたシリーズ最新作。ロボカイの育成や横スクロールアクションの'GGブースト'など、家庭用独自の要素も前作以上に充実。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
4	4	—	—	—	—

56 GUNGRIFFON Allied Strike

12月16日　テクモ　ゲームアーツ　7140円　アクションシューティング



かつて他機種で発売され、根強いファンを獲得したゲームアーツのロボットシューティングが、テクモとのタッグで復活。巨大メカが激しい銃撃戦を展開する、過酷な戦場を転戦していく。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	8	—	○	○	—

57 メタルウルフカオス

12月22日　フロム・ソフトウェア　フロム・ソフトウェア　7140円　アクション



メタルウルフと呼ばれる特殊装甲をまとった大統領になり、クーデターによって支配されたアメリカを奪還していくメカアクション。大統領以下、登場人物のハジけた言動も話題を集めた。



プレイ人数		DL	5.1ch	HDTV	海外移植
1	—	○	○	○	—

応募のきまり&プレゼント

投票する作品が決まったら、右の用紙(コピー可)にエントリーナンバー(重要!)と推薦理由コメント、必要事項を書き込もう。すべて書き込んだら官製ハガキに貼って下記のあて先まで応募してほしい。二重投票、読者投稿とのまとめ送りは無効となるので注意すること!

※ソフトは4月30日の時点で購入でき、定価8000円以下のものに限ります。

応募のまえに確認!

エントリーナンバーで投票
番号がない、番号とコメントがずれていると無効に。念入りにチェック!

投票はハガキのみ
メールや投票用紙以外での応募は受け付けていません。あしからず。

必要事項の記載漏れはない?
意外とありがち。プレゼント、住所電話番号が書いていないと大損に!

抽選で30名様に
2004~結果発表までに発売された
好きなXboxソフトをプレゼント!!

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部

Xbox Game Award 2004　投票用紙

賞	エントリーNo.	コメント
最優秀作品賞		
グラフィック賞		
サウンド賞		
ストーリー賞		
アイデア賞		
Live賞		
海外賞		
キャラクター賞		
メーカー賞		

フリガナ		性別	年齢
お名前		男・女	歳
ご住所	〒□□□-□□□□　都道府県　市区郡		
	☎(　　)　-		
欲しいソフト			

締切 3月29日(火) 当日消印有効　**結果発表** 本誌6月号(4月30日発売予定)で発表!

走りへのこだわりはチューニングへのこだわりへ!!



FORZA MOTORSPORT

ここまでやるか！ と叫んでしまうほど細部にまでこだわっている本作。そのこだわりを、今回は"チューニング"に絞ってお届け。そのチューニングは一見してわかる外見部分だけではなく、見えない部分にまで及ぶ！

	フォルツァ モータースポーツ		シミュレーションレーシング
	マイクロソフト		マイクロソフト
	5月12日発売予定		7140円(税込)
	HDTV、5.1ch		
	OP DL VC SA		全年齢対象
	未定		未定

テレメトリーシステム搭載！ リプレイで走りをチェックだ！

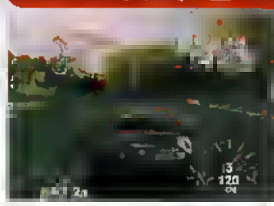
クルマの細部にセンサーをつけることで，クルマがどういう状況なのかを把握できるのがテレメトリーシステム。レースシーンでパソコン片手にエンジニアがデータをチェックしているところを見たことない？ そんな最先端技術がゲームでも楽しめるのだ！ これが使えるのは，自分の走行を見直すことができるリプレイ時。そこで再生される走行中の映像を見ながら，エンジン回転数，ブースト圧，エンジン出力、トルク，ブレーキ＆アクセルの踏み込み量、そしてハンドルの切り量をリアルタイムにチェックできる。そこで得た情報からチューニングをしていく！

ドライバーズビュー



←ドライバーの気分を味わいながらドライブ！

ビハインドビュー



←クルマの挙動を客観的に把握しながら走れる。

自分の走りをとことんチェック！

より速く走るために，どんな走りをしているかをチェックすることが重要。通常のチューニングといえば，走ったときの感覚から曲がりにくいとか，減速しにくい，加速が鈍いなどの具合を把握するが，あくまでもそれは感覚であって正確ではないことが多い。走りの現状がどうなっているのか，何が悪いのか，どこを調整すればいいのかを細部までチェックできるのが，テレメトリーシステムの凄いところなのだ。

このテレメトリーシステムを使いこなして速いクルマを作っても，乗り手が上達しないと意味はない……。自分の加速，減速，ハンドルの切る，戻すのタイミングなどもチェックしていかないとね！



↑走行中のクルマの状況を数値で把握できる。この数値からチューニングの方向を見定める。

⬇テレメトリーシステムで，自分のドライビングもチェックするべし！



テレメトリーシステムで速いクルマにチューン！

テレメトリーシステムで得られる情報は単に数値だけではない。そこから速く走れない原因を追究し，解消して速いクルマに仕立てていくのだ。その情報は，クルマがどのように路面に接しているのか，クルマの挙動はどうなのか，クルマにかかっているエネルギーの方向はどうなのか，という大きく分けて4つの項目が用意されている。

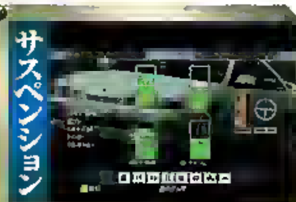
さらに凄いのは，4つのタイヤの状況まで把握することができること！ そういったクルマに起こっている状況を正確に把握していくことで，より的確なパーツの強化，調整をしていくことができる。

フリクション



走行中の4つのタイヤのグリップ状況をリアルタイムに把握できる。これで大まかなクルマの状況をチェックし，チューニングの方向を見出していく。

サスペンション



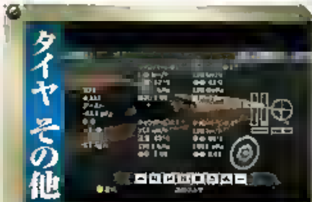
サスペンションがどのぐらい動いているのか，4輪すべて把握することが可能。ここから最適なコーナーリングができる足回りのチューニングを見出す。

加速



加速，減速，コーナーリング中にクルマに働くエネルギーの量，方向を把握できる。加速性能，ブレーキ性能，足回りのチューンの効果をチェック！

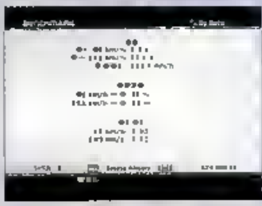
タイヤその他



クルマの性能を路面に伝えるタイヤは重要なアイテム。となればそこからはできるだけ多くの細かい情報を得たい。その情報がここから得られる。

『FORZA』ならここまでできる！ これぞ"チューニング"!!

テレメトリーシステムで得た情報を活かすも殺すもチューニング次第。本作では，これまでのゲームでは考えられないほどの箇所を調整できる。肝心のチューニングは，大きく分けるとふたつ。まずはクルマの各種パーツを交換していく"アップグレード"。クルマの速さの源であるエンジン，そこで発生したパワーを路面に伝えるシャシーや足回りのパーツ交換だ。もうひとつは，それらを効率よく機能させるために調整を行う"チューニング"となっている。



➡チューニング次第でコントロールしやすいクルマにすることが可能。

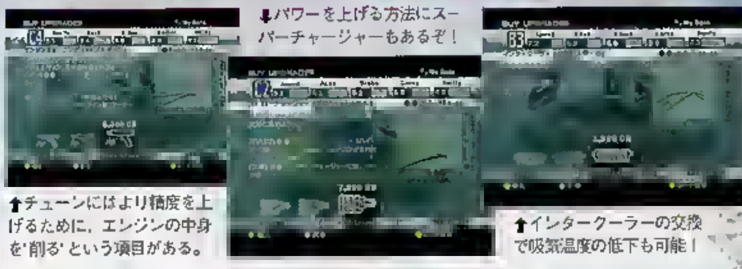


⬅⬇車高を下げ，キャンバー角をつける。速さの追求が見た目の迫力にもつながる！

エンジン

クルマの速さを生み出す源はエンジン。そのエンジンをどう強化するかがポイント。基本的にはパワーアップを図ることになる。ここはいちばんコストのかかるところ。しっかり賞金を稼ぐ必要があるぞ。

- エンジンチューニング
- 吸排気系チューニング
- 燃調点火系チューニング
- ターボ／スーパーチャージャー
- インタークーラー
- エンジン換装



⬆チューンにはより精度を上げるために，エンジンの中身を'削る'という項目がある。

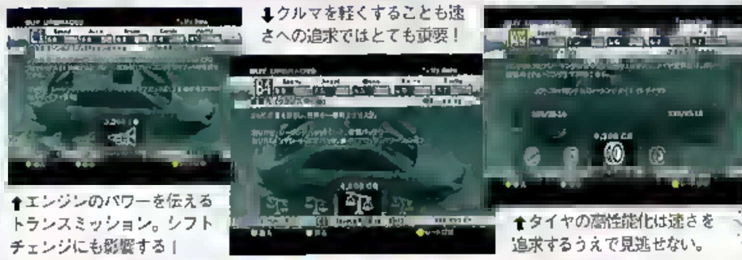
⬇パワーを上げる方法にスーパーチャージャーもあるぞ！

⬆インタークーラーの交換で吸気温度の低下も可能！

シャシー

エンジンのパワーを上げても，それを路面に伝えきれないと速さは生まれない。そして，それを活かすためにシャシーを強化する。クルマをしっかり支え，パワーを伝え，しっかり曲がり止まれるようにしよう！

- サスペンション
- ブレーキ
- トランスミッション
- クラッチ＆フライホイール
- ボディ軽量化
- タイヤ
- デフ



⬆エンジンのパワーを伝えるトランスミッション。シフトチェンジにも影響する！

⬇クルマを軽くすることも速さへの追求ではとても重要！

⬆タイヤの高性能化は速さを追求するうえで見逃せない。

チューニング

エンジンから生み出されたパワー，それを伝える足回りを揃えてセッティングをしたら，その能力を最大限に引き出すための調整が必要になる。それがチューニングだ。そのチューニングができる箇所は，パーツ装着をしていくことで増えていくのでかなり多くなる。それぞれが単独で機能しても速さには直結しないので，トータル的にクルマの状況を確認しながら調整し，クルマの性能を最大限に引き出していきたい。

- ホイールアライメント
- タイヤ
- アンチロールバー（スタビライザー）
- エアロダイナミクス
- スプリング
- ダンパー
- ブレーキ
- ディファレンシャル



⬅もちろん足回りの緻密なチューンも可能！

⬅コーナーリングのクルマの挙動は速さにかなり影響する。スタビライザーをチューンしてさらに速く！

➡サイドブレーキのチューニングまで！　このチューニングにより，コーナーリングのテクニックの幅をさらに広げることが可能になる。

➡コーナーリング中クルマの安定感，トラクションをいかにかけるかは，ディファレンシャルのチューン。

5つのモードで『FORZA』が楽しめる！

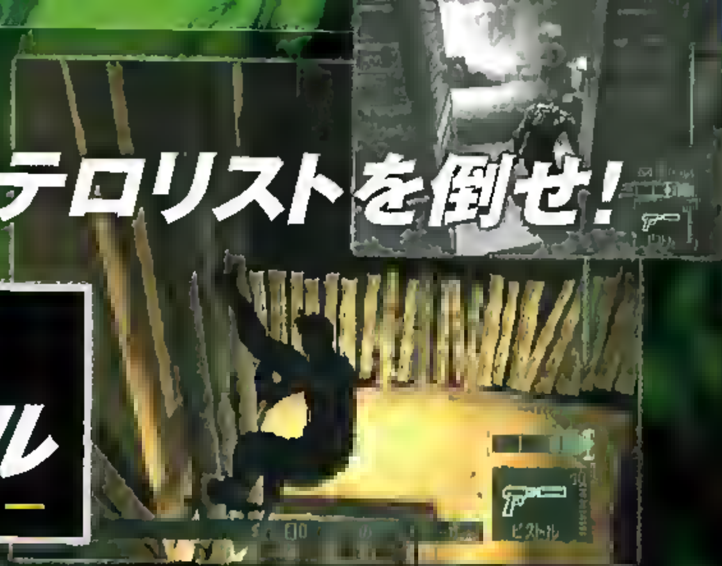
究極まで自分好みのクルマに仕立てたら，あとは走り込むだけ。その走らせる舞台は全部で5種類ある。

複数のライバルとのバトルレースもあれば，賞金を稼いでいくことでクルマのチューンしていくレースもある。もちろん通信対戦も可能！

走りにだけこだわるのではなく，ドレスアップしまくって作り上げた個性豊かなクルマを，皆にアピールするなんていうのもありだ。この詳細は，また次号!?

ARCADE RACE	複数のライバルとレースを展開して勝ち進むことで，コース，クルマをアンロックしていく定番のモード。
CAREER MODE	アジア，アメリカ，ヨーロッパの3地域から任意の場所を選んでレースを展開して賞金を稼ぐモード。
MULTI PLAYER	Xbox Live，画面分割，システムリンクにより，対戦レースが可能となっているチーム戦もできるらしい。
TIME TRIALS	コースごとに決められているクルマに乗って，タイムアタックをするモード。Xbox Liveのランキングも。
FREE RUN	アンロックできたコースを，好きなクルマでとことん走り込むことができる。ここでテクニックを磨け！

祖国アメリカを狙うテロリストを倒せ!



TOM CLANCY'S

スプリンターセル パンドラトゥモロー

発売日まであと1ヵ月あまりとなった本作。今回は最強エージェント、サム・フィッシャーの復帰戦となるアメリカ大使館潜入の任務でゲームの流れを確認していく。さらに、新たに姿を現したふたつの任務地にスポットを当てるぞ!

spec / action	トムクランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー		ステルスアクション
	ユービーアイソフト		ユービーアイソフト
	4月7日発売予定		7140円[税込]
	HDTV、5.1ch		最大1人 / 最大4人
	OP 最大4人 / DL / VC / SR		15歳以上 推奨
	463ブロック		—

フィッシャーの復帰戦

アメリカ大使館潜入任務でゲームの流れを確認!

多彩なアクションを駆使し、見つかることなく敵地に潜入する『スプリンターセル』。独特の緊張感はそのままに、アクションなどの要素を大幅に追加したのが本作だ。物語の始まりは、ひさびさの現場復帰となったフィッシャーが、スハディ・サドノ率いる武装勢力に占拠された東ティモールのアメリカ大使館に潜入する場面から。操作方法を習得しつつ、大使館に捕らえられたダグラスと接触し、機密情報を回収せよ。

ヘルプメッセージで操作方法を習得!

最初の実戦である大使館潜入ミッションでは、音声と文字によるヘルプメッセージが挿入される。どれも重要なアクションの説明をしているので、見逃さないように注意しよう。



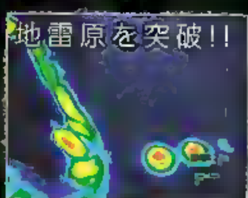
↑つぎになにをすべきなのか、任務内容の説明も行われる。

シーン1 | アクションを駆使して敵地を全身

潜入開始直後は敵もおらず、アクションに専念できる。しばらく前進すると敵がひとりいるが、背を向けている。忍び足で接近し、気絶させよう。またこのエリアにはふたつの地雷原がある。うかつに踏み込めば即死は免れないぞ。



←壁に隠れたまま銃をかまえることも可能に。だがここでは殺害厳禁だ。



←熱源を探知できるサーマルゴーグルを装着することで地雷は発見可能。

シーン2 | 大使館内の情報を聞き出し潜入!

大使館の建物に潜入するには、まず内部の状況を探らなくてはならない。テロリスト集団の一味と思われる男を尋問し、首謀者や目的を調べよう。建物に入った直後、首謀者のサドノの姿も見えるが、ここは立ち去るのを待とう。



←敵は背後から締め上げられる。人物の地位によっては有力情報を持つ場合も。



←サドノが大使館員を脅している。しかしここで飛び出ると任務失敗になるぞ。

シーン3 | ダグラスから情報を入手!

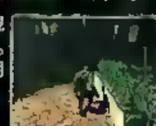
敵の手に渡してはならない機密情報を握るダグラス。大使館の2階に彼は捉えられていた。しかしその情報は暗号化され、解読することができない……。



➡ダグラスを尋問していたテロリストを気絶させ、機密情報を手に入れろ。

シーン4 | 暗号解読のためにイングリッドを捜せ!

暗号を解読するには、大使館内にいるCIA要因、イングリッドに接触する必要がある。しかし、彼女のもとに向かうには、サーチライトで警備されている中庭を通過しなくてはならない……。



➡中庭の見張りは暗視ゴーグルを装備している。それを逆手に取って明るい場所を通ろう。



←イングリッドはその場で簡単な解読をする。そこには"屈辱のペンギン"との謎の言葉が……。

シーン5 | 大使館エリアから離脱!!

目的の暗号回収を完了させたら、最後は任務地からの脱出。脱出用のヘリが安全に接近できるよう、エリアにあるふたつのサーチライトを停止させよう。



➡周囲の敵を無力化させ、やぐらに設置されたサーチライトのスイッチを切る。

ミッション

新たなる任務の地に赴き事件を解決へと導くのだ!!

数々の任務で見えてきたのは、合衆国を狙うバイオテロ。首謀者サドノは、24時間ごとに電話で合衆国のどこかへ連絡をいれ、テロの発動を遅らせている。つまり、彼が死亡するなどして連絡が途絶えるとテロが発動してしまうのだ。だが、別部隊の活躍によって生物兵器は無力化された。電話の発信源を特定し、サドノを捕らえよ!

インドネシア・ジャカルタ テレビ局

MISSION:イングリッドの協力を得てサドノを捕獲せよ

シャドウネットの活躍によって無力化された、合衆国内の天然痘ウィルスによる生物兵器(マルチプレイ部分)。これにより、サドノを捕らえても、バイオテロが発動することはなくなった。サドノがインドネシアのテレビ局にいるとの連絡を受けたフィッシャーは、先行してテレビ局に潜入している、CIA要員のイングリッドの協力を得るべく、潜入を開始するのだった。



稲光にも注意が必要。姿が丸見えになってしまうぞ。



稲妻に注意!!







⬅⬆警備の厳重さはこれまでの比ではない。さらに、雨が降る中でのミッション遂行となるので、ふだん以上に見通しが悪い。

現地の協力者と接触完了!!

⬅イングリッドに接触。テレビ局内の構造を把握している彼女の案内でサドノのもとへ向かう。ここでは彼女の命を守ることも重要な任務になる。

アメリカ・ロサンゼルス ロサンゼルス国際空港

MISSION:最後に残った生物兵器を無力化せよ

テサドノの捕獲に無事成功し、東ティモールと合衆国の危機は去った。そして最後に残ったのが、サドノが雇っている傭兵集団を束ねるノーマン・ソスの捕獲任務。サードエシェロンの情報網により判明した彼の所在地は、ロサンゼルス国際空港。追い詰められた彼は、ひとつだけ残った天然痘ウィルスを持って逃亡を続けていたのだ。彼を捕獲し、一連の事件に幕を下ろせ!



⬆空港警備員のなかにもテロリストが紛れ込んでいる。彼らも始末しつつノーマンを追う。





⬆➡ミッションは屋内が中心になる。小部屋などの隠れ場所を把握しよう。

一般人に危害を加えるな!



⬆空港では大勢の一般人も活動している。彼らには決して手を出してはならないぞ。

LOOK BACK

グルジアを舞台にした前作のストーリー

2004年、旧ソビエト連邦のグルジア共和国でクーデターが発生した。そこで大統領に就任したのが、政治、技術、金銭に優れたニコラーゼ。表面上は光ケーブルによる情報通信網を整備といった活動をしていた。しかし、彼の真の目的により、世界は核の恐怖に陥ることに……。フィッシャーは彼を暗殺すべく、活動を開始するのだった。



⬅ニコラーゼは、いっさい血を流すことなくクーデターを成功させた。



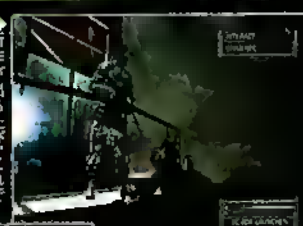
⬅表向きは非常に有能な大統領として、市民たちのカリスマとなっていた。

欧米では数々の賞を受賞し、ビッグセールスを記録!

第1作が欧米で登場したのは2002年。同年のグラフィック賞などを総なめにして以来、現在まで3作品が発売されたいる。セールスも全世界トータルで1000万本に迫る勢いなのだ。



⬅第1作からそのアクションの豊富さでゲームファンを驚愕させた。



➡新作が出るたび、これでもかというほどアクションが追加されていく。



⬅マップの構造も細部まで練りこまれている。

任務再開まであとわずか!!

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW

トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー

いよいよ発売が目前に近づいてきた『ブラックアロー』。今回はプレイヤーが赴くことになるであろう、いくつかの戦場を紹介。Xbox Liveの概要もフォローするぞ。



SPEC action

[illegible]	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	[illegible]	特殊部隊アクション
[illegible]	ユービーアイソフト	[illegible]	ユービーアイソフト
[illegible]	3月10日発売予定	[illegible]	5040円[税込]
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible] 最大2人 [illegible] 最大2人
[illegible]	OP 最大[illegible]人 VC	[illegible]	16歳以上 [illegible]
[illegible]	4ブロック	[illegible]	—

発売直前 レインボーの派遣地域をチェック!

ここではプレイヤーが指揮する最強の特殊部隊、レインボーが派遣される現場を任務内容とともに紹介。どこの国でもテロリストは準備万端。完全武装で哨戒、または死角に潜んで待ちぶせ、さらには人質を盾に……といった布陣でレインボーを待ちかまえている。催涙ガスや閃光弾といった特殊部隊ならではの武器と、部下との連繋で活路を開け!

オンライン専用のマップも豊富!

マルチプレイの戦場には、キャンペーンモードのマップに加えて、専用のマップが登場することが判明。建造物の中で戦うキャンペーンとは対照的に、野外のマップが多くなっている。ほかにも前作のマルチプレイに登場し、人気の高かった戦場も数種類登場するようだ。

➡本作のキャンペーンモードにはない、雪原での戦い。肉眼よりもサーマル&ナイトビジョンが役立つはずだ。





⬅前作のキャンペーンを思い起こさせるオフィス内の戦闘。机やドアは遮へい物として活用できる。

⬇死角の多い、室内での戦闘も健在。警戒して進もう。



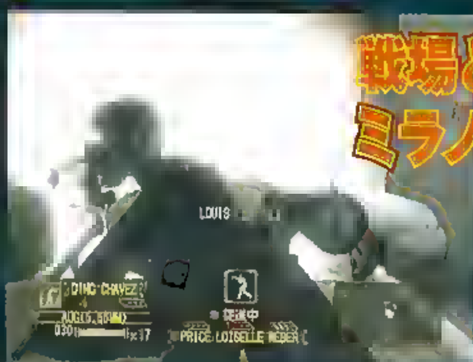


⬆キャンペーンの戦場はマルチプレイ用にアレンジされる。

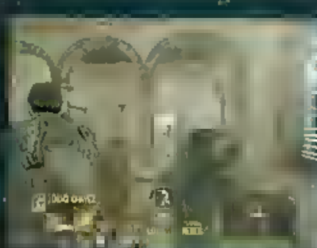
イタリア 作戦内容 —市街地解放、要人救出—

今回もっともテロのターゲットとされてしまうのがイタリア。計3つのミッションを遂行するため訪れることになる。おもな標的となるのはイタリア最大の都市、ミラノ。市街地や美術館といった観光スポットで銃撃戦が展開されることになる。街の中での戦闘なので、一般人も数多く囚われている。その救出もテロリスト排除とならんで重要な任務だ。

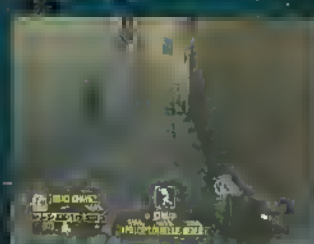
戦場と化したミラノへ突入!



⬅世界でも有数の観光地、ミラノがテロリストのよって火の海に! 爆発に巻き込まれると一瞬で命を奪われる。人質の命も気になるが、慎重に行動しないと部隊が全滅するぞ。



⬆美術館として使われている古城といった、文化的価値が高い場所も戦場に。



⬆入り組んだ地形の多いイタリアの路地裏。物陰から突然襲撃されることも。

もうひとつの戦場 多彩&洗練されたマルチプレイに参戦せよ!

国内外を問わず多くのプレイヤーがオンラインの戦場に集結し、連日対戦がくり広げられた前作。今作も当然のごとくXbox Liveに対応。チーム戦向きの新ルールが追加された。さらにクラン(チーム)の作成も可能になっている。仲間とクランを作れば、より強固な仲間意識が芽生え、チーム戦が熱くなるはず。最強の特殊部隊を目指せ!



↑海外を中心に賑わっていたLive対戦。今作ではそれ以上の状況に期待!

マルチプレイ(Xbox Live)のゲームモード

ミッション	キャンペーンモードをふたりでプレイする。部下はいなくなるので、オフラインとは違った緊張感が味わえる。
テロリストハント	出現するテロリストを全滅させる協力プレイ。オフラインでも画面分割によって楽しめる(ミッションも同様)。
サバイバル	出現する敵はすべて敵! 自身の戦闘力が要求される個人戦。使用可能な武器や復活の有無など細かく設定可能。
チームバトル	数チームに分かれ、敵対するチームを排除していくゲームモード。ボイスチャットを使えばより戦略性がアップ。

NEW 回収 —アイテムの争奪戦—

マップに隠されたアイテムを発見し、自陣に持ち帰ると勝利となるルール。ただアイテム目がけて攻めていては勝者となるのは難しい。チーム戦ならば回収担当、戦闘担当といったような役割分担が有効になるだろう。





↑➡回収するとメインウエポンが使えなくなり、装備がピストルのみに!

回収後はピンチの連続!?

NEW 総力戦 —制圧して陣地を防衛—

点在する"拠点"をより多く制圧したもの(チーム)が勝者となるルール。一度制圧した拠点も放置しておくと即座に奪われる。拠点に防衛役を置くといった作戦など、敵の動きを読む洞察力が必要となるだろう。



⬅拠点はマップに表示される。場所と数を確認せよ。

攻守の切り替えが重要



➡隠れてチャンスを待つのも立派な作戦。



➡奪っただけでは終わらない。守ることも重要。

チュニジア 作戦内容 —敵アジト強襲—

歴史的価値の高い遺跡や建造物がいまなお数多く残されているアフリカの小国。そんな貴重な建築物の中に多くのテロリストが潜伏していることが判明。さっそくレインボーはテロリストを排除しに、郊外にある神殿へと向かう。敵もこちらの動きを察知しており、万全の態勢で待ちかまえている。しかもこちらはふたりでの任務なので、苦戦は必至か!?



↑月明かりしかない薄暗いステージ。敵の姿を正確を捉える目が重要に。

敵地ゆえの激しい抵抗を退けろ!



⬅プレイヤーが通り過ぎるのを暗闇の中で待ち、背後から攻撃してくる狡猾な敵も登場する。いち早く敵の姿を発見し、こちらの存在に気づかれるまえに狙撃するのだ。

ギリシャ 作戦内容 —爆弾解除(時間制限アリ)—

ギリシャには爆弾解除のために現地入りする。ふつうの爆弾解除のミッションと違うのは、時間制限があること。時間内に爆弾のもとにたどり着けなければ、アテネの中心部が壊滅することに! 抵抗するテロリストを迅速に排除し、任務を遂行!



⬅屋根の上や窓などの遠距離の敵は狙撃で始末。

失敗すればアテネが火の海に!?



➡慎重さに加えスピードも要求される任務だ。



➡ロケットランチャーをぶっ放してくるテロリストも!

ロシア 作戦内容 —敵基地潜入、列車爆破—

ロシアではプレイヤー単身でミサイル基地に忍び込み、内部から組織を壊滅させる任務に就く。場所によっては発砲はおろか、姿を見られるだけでミッション失敗となってしまう。通常の任務とは違った、しゃがんでジリジリと進んでいくような動きで、基地内を探索しなければならない。



単独での隠密任務



↑➡単独での潜入任務だけではなく、列車を爆破、ヘリを撃墜するといったミッションも用意されているぞ。

荒野無双の拳銃使いとなれ!

殺された両親の仇を討つため、放浪の賞金稼ぎとなり憎き悪党の手がかりを追い求めるレッドの日々を描く『レッド・デッド・リボルバー』。展開するストーリーは重苦しいけど、実際のゲーム内容は、二丁拳銃の乱れ撃ちあり、緊張感満点の早撃ち勝負ありの、多彩なガン・アクションを楽しめる。開発は『GTA』シリーズでおなじみの米ロックスター社だけに、自由度ややり込み要素も充実している。

今回は、詳細が明らかになったマルチプレイモードを中心に、ゲームの全容を把握するための情報を紹介。







選べるモードは3タイプ

本作のメインとなるSTORYモードは、レッドのエピソードを軸に、さまざまなキャラクターの視点で物語が展開する、全27ミッションで構成されるモードだ。ここでのプレイ状況に応じて、MULTI PLAYERモード(詳細は右ページ)やBARTLETT REPORTでできることが、徐々に増えていくのだ。



↑ムービーとゲームパートが交互に展開。



←専用ルールで、最大4人での対戦をくり広げられる。



←物語関連の情報やプレイデータの閲覧が可能。

RED・DEAD REVOLVER
レッド・デッド・リボルバー

SPEC action

レッド・デッド・リボルバー
ガン・アクション
カプコン
Rockstar
5月28日
8890円（税込）
5.1ch
非対応
15歳以上
未定
—

※画面は開発中のものです。

MULTIPLAYER（マルチプレイヤー）モードを徹底紹介!!

分割画面で最大4人（※含CPU操作キャラ）までの対戦を楽しめるMULTIPLAYERモードには、右のカコミで紹介している3つのルールが用意されている。戦う舞台は、STORYモード中で登場するすべてのステージから選択可能。全員が敵どうしで戦うのはもちろん、2対2や3対1といったチーム戦も設定可能。

プレイヤーの分身となるのはSTORYモードに登場する面々。選択可能キャラは本編の進行に応じて増え、最終的には48人になるという壮大さだ。目指せ全キャラ操作！



集合写真が使用キャラ選択画面!?

←主人公のレッドと悪党が組んだり、レッドと少年時代のレッドが戦うなどの、本来ならあり得ないバトルも余裕で実現してしまう！

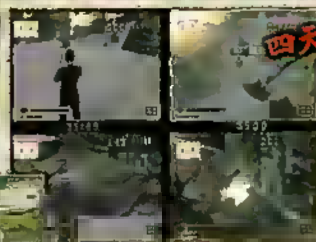


タイマン勝負



3すくみ

↑➡ふたりはもちろん3人も同条件でプレイ可能。



四天王対決

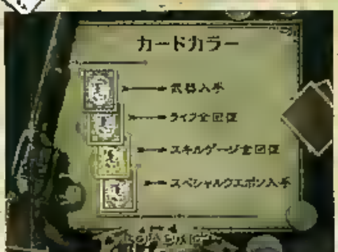
←4人そろえば大乱闘のバトルが展開！

さまざまな条件環境でのプレイが可能

対戦ルール

BOUNTY KING	設定した目標賞金額に最初に到達した者が勝ち。一度の戦闘でいかにボーナスを稼げるかがカギ。
SUN DOWN	設定した制限時間内にもっとも多くの賞金を手にしていた者が勝ち。激しく撃ちまくろう。
HIGH NOON	純粋に倒した敵の人数を競いあうルール。目標の勝利数に達した者が勝利を収める。

トランプの扱いかたが勝負のカギを握る!!



対戦中、敵を倒すとその場所にトランプのカードが出現する。これを取ることで、カードの色に応じたさまざまな支援効果を得られる。また、特定の対戦ルールでは、ポーカーの役作りを基本とした特別ルールを追加設定できる。2種類用意されている、いずれのルールもギャンブル性が高く、一発逆転も夢ではないのだ。

カードの特別ルール

5th CARD	5枚目のカードを取った者が、その時点にできた役に応じてスペシャルパワーアップを得られる。
ALL OR NOTHING	あらかじめ2枚のストックカードが配られた状態でゲーム開始。誰かが5枚目のカードを取った時点でもっとも強い役を完成させていたプレイヤーが賞金を得られる……というもの。

カードのもうひとつの使いかた

カードは銃で撃つことで爆発させられる。役作りに使えないカードを放置しておくのもナンだし……というときの処理だけでなく、ほかのプレイヤーが取るタイミングを見計らって撃ち、爆風に巻き込むことも可能だ。

取られるくらいなら……



注目

潰してやる!!



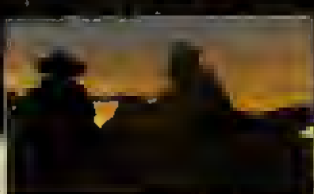
注目

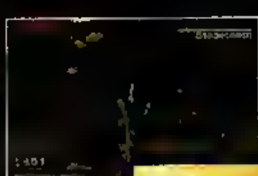
STORYモード ステージダイジェスト

多彩な舞台とゲーム内容が魅力のSTORYモード。今回は中盤以降に登場するミッションをちょっとだけ紹介するぞ。

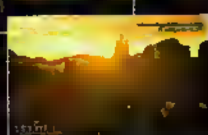
サンセット・キャニオン

夕陽を浴びながら、重装備した馬車にひとり戦いを挑むレッド。馬にまたがっての銃撃戦は、通常の戦闘よりもスリル＆スピード感満点！





←御者を狙えば大ダメージを与えられるぞ。



➡デッドアイなどの特殊技も発動可能。使いどころを見極めよ。

金鉱

皆が一攫千金を夢見ていた当時を象徴する金鉱。薄暗い地下で、さまざまな人間の思惑が渦巻く。レッドは生き延びることができるか？





←暗闇から突然現れる敵に不意をつかれるな。



➡複雑な構造の坑内。迷子にならないよう、上下移動は慎重に。

スーパーモンキーボール デラックス



コロコロ転がるおサルのハイスピードアクション

アーケードやゲームキューブで大人気のシリーズが、贅沢なボリュームでXboxに登場。おサルの入ったカプセルを転がすメインゲームのほか、パーティーゲームも満載!

SPEC / action

スーパーモンキーボールデラックス ／ パーティーゲーム
セガ ／ セガ
3月24日発売予定 ／ 3890円［税込］
—
非対応 ／ 全年齢
4ブロック以上

おサルを転がしてゴールを目指せ

おサルの入ったボールをコロコロと転がして、ステージから落ちないようにゴールすればオッケー。ボタンを使わないシンプル操作で、基本ルールも至って単純だけど、舞台となる美しいステージはトリッキーな仕掛けにあふれている。スピード感満点のステージや、微妙な操作が命綱となる緊張感あふれるステージなど、ハラハラドキドキな展開だぞ!



とにかくたっぷり贅沢に遊べます

Xbox版では、ゲームキューブで人気の高かった「スーパーモンキーボール」と「スーパーモンキーボール2」の2タイトルが合体して、さらに新ステージも多数加わっている。つまり、ボリュームだけでも半端じゃないってことだ。メインの遊びかたとまったく異なるパーティーゲームもあって、ひとりで遊び込むもよし、友だちとのコミュニケーションツールとして使うもよし、これ1本で幅広い遊びかたができるのだ。



4つのモードで転がりまくれ! メインゲーム

メインゲームで遊べるのは4つのモード。以下に詳しく紹介する2つのモードのほか、同じステージで2～4人が順位を競う"きょうそうモード"、一度遊んだことのあるステージを選んで練習できる"れんしゅうモード"があるぞ。

ストーリーモード

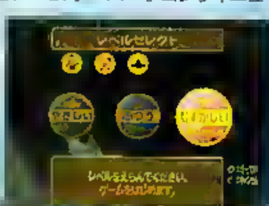
アイアイたちが平和に暮らすジャングル島にマッドヒヒ博士が現れて、バナナを奪い去ってしまった。村のみんなのバナナを取り戻すため、アイアイとその仲間が立ち上がった! というストーリーに沿って、全10ワールドを冒険していく。ひとつのワールドに20ステージ用意されているが、その中から10ステージを選んでクリアーすれば先のワールドへ進めるぞ。



←コースの形を見て、遊びたいステージを選ぼう。

チャレンジモード

やさしい、ふつう、むずかしいの中からレベルを選び、クリアーを目指す。このモードではミスするごとにおサルの数が減っていき、おサルがいなくなるとゲームオーバー。コンティニューは回数制限があるので、長いコースを何ステージ目まで進めるかはプレイヤーの腕前次第! 約300ステージの大ボリュームで、このうち30以上が「デラックス」で追加された新ステージだ。

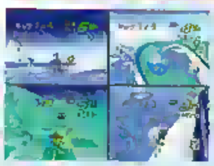


←ノーコンティニュークリアーでEXステージ登場…

みんなでナンバー1おサル勝負 パーティーゲーム

単純ルールで熱くなれる、多人数プレイに向いたゲームが全部で12種類も遊べるぞ。パーティーはコレでキマリ!

モンキーレースDX



←最大4人同時にサーキットでレース!

モンキーファイトDX



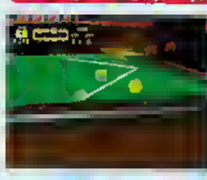
←パンチ合戦で相手を床から落とせ!

モンキーターゲットDX



←空を飛んで高得点の島に着地しよう。

モンキービリヤードDX



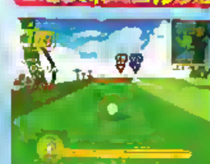
←ビリヤードは4種類のルールで遊べる。

モンキーボウリングDX



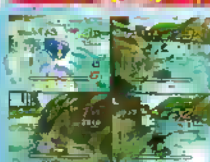
←交替で4人同時にボウリングで遊べる。

モンキーゴルフDX



←パターゴルフとノーマルゴルフがあるよ。

モンキーボート



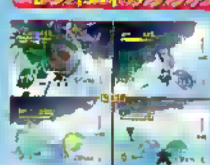
←オールを漕いでボートで水上レース!

モンキーショット



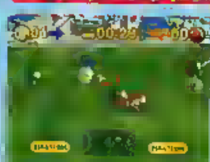
←敵を撃つガンシューティングゲーム。

モンキードッグファイト



←空中を飛びまわってライバルを墜とせ!

モンキーフットサル



←ガチンコ勝負するフットサル対戦が熱い。

モンキーベースボール



←おサルの入ったボールで野球をしよう!

モンキーテニス



←ダブルスで4人同時にプレイできるぞ。

CAPCOM FIGHTING Jam™



Live対戦に対応決定

しばらく本誌でごぶさただった『カプコンファイティングジャム』の新情報が久々に到着した！　今回はお待ちかねの新情報、Xbox Liveまわりの詳細をお届けしよう。

SPEC / action

[illegible]	カプコンファイティングジャム	[illegible]	対戦格闘
[illegible]	カプコン	[illegible]	カプコン
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]
[illegible]	OP [illegible] VC	[illegible]	12歳以上
[illegible] 未定		[illegible] 未定	

カプコン最強の座はXboxで決めろ

カプコン歴代の格闘アクションが集結し、夢のタッグバトルをくり広げる『ファイティングジャム』。アーケード版の稼動後、沈黙を守っていたXbox版だがついに動きが！　連続技の練習や研究が可能な、家庭用おなじみのモードに加え、Xboxでしか味わえない通信対戦などの追加要素を盛り込み発売されることが決定。発売の日は近い。しばし待て！



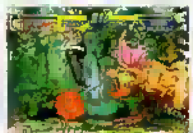
➡独自システムで闘うオリジナルキャラ、イングリッド。



➡6つのゲームシステム、21キャラがしのぎを削る！

おさらい 「カプコンファイティングジャム」とは？

複数の作品のキャラが闘う"オールスターもの対戦格闘"はこれまでも発売されてきた。その中で本作を特徴的たらしめているのが"出典作品のシステムで闘う"点だ。これにより『ヴァンパイア』のチェーンコンボを『ストⅢ』のブロッキングで防いで反撃……といった対戦模様が展開される。作品の個性を発揮できるゲームシステムとなっているのだ。



⬅"出典元"の作品そのままのシステムで闘うことができるのが、大きな特徴。



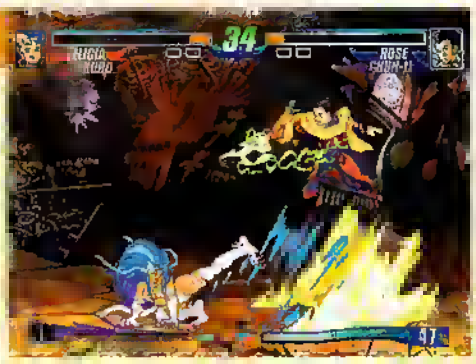
➡『ウォーザード』で使用不可だった敵キャラなど、通好みのキャラも参戦。

オンライン上で5作品＋1の個性が激突

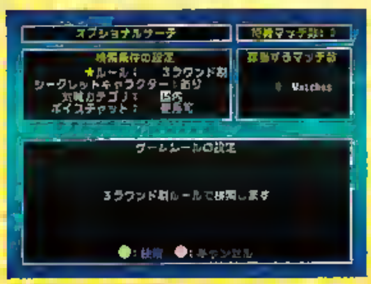
これまでXbox Live対応が"未定"となっていて、一抹の不安を感じていた人もいたと思うが、このたび正式に対応が決定！　遠くない未来に、家にいながら熱い対戦を楽しめるに違いない。対戦ルールや回線状況も指定できるので、ストレスなく対戦できるはずだ。

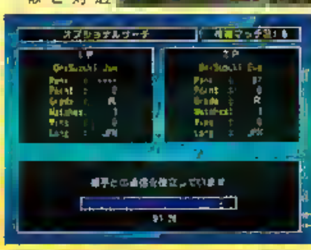


➡遅延が少なく安定した環境で通信対戦を提供できるカプコン製の対戦格闘。オリジナルコンボをはじめとした難度が高めなテクニックも、ほぼ間違いなく実戦投入できるはず！



⬅キャラの個性に加え、各タイトルのよさを引き出すのも重要。カプコン最強はどの作品!?





⬆クイックサーチをはじめ、ゲームセッションの設定が可能。ルールを決めるのは君だ。

アーケードの情勢からLive対戦を読み解く

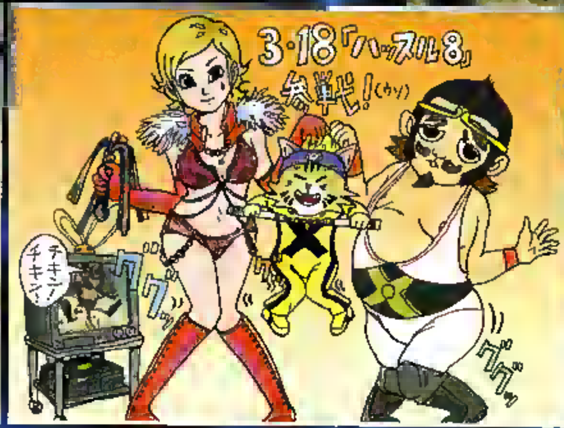
大規模な全国大会（闘劇）が近づいていることもあり、都心を中心に盛り上がりをみせているアーケード版。現在のアーケードシーンは固有システムの多い『ヴァンパイア』、『ZERO』『ウォーザード』のキャラが一歩リードしている模様。この流れに乗って勝利重視でキャラを選ぶか、それともこだわりのキャラで挑むか……。発売まで悩むのも一興？

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

花粉なのか、風邪なのか？　鼻水が止まらない季節ですが皆さん調子はいかがですか？　鼻がつまって頭がボーっとしちゃってますけど、雑誌から風邪はうつらないのでご安心を。ズルズルっとRbox、今回もよろしく。





レターコロニー

500 BOX

何かと話題のインリン・オブ・ジョイトイのM字開脚に負けじとX脚で勝負を仕掛けるピュアな3人組のおたよりコーナー。

――早いもんで、雪が溶けて川になって流れてゆきますな（船）
――もうすぐ春だニャ～（宇）
――ボケッとしていたって幸せはこないのよ。さあ目を覚まして！（ス）

●愛猫をお医者に連れて行くと、たいてい「デカっ」とか「大きいですね」とか言われます。それだけ愛情を注いでいるということで、体重7.6kgには目をつぶっていただきたい。
埼玉県　バルブヘッド

――愛する対象は、この世に占める体積が多いほどうれしいものか？（船）
――だからといって私はダイエットは怠りませんことよ。おほほ（ス）
――オイラは年が年だから、粗食と摂生は欠かせないんだニャ（宇）

●バレンタインっていいですよね～。ふだんは売ってない珍しいチョコが売っているので、チョコ好きの私にはたまりません。チョコがもらえなくても自分で買うので悲しくありません！　悲しくなんか……。
高知県　GAMES BOND

――土用の丑の日以外にウナギを食べれるように、チョコだって食べたいときに食べればいいのだ!!（船）
――ねェ船長、バレンタインチョコ0個と、麦チョコひと粒もらうのと、どっちが侘しい？（ス）

●北海道の『Halo 2』チャンピオンシップに出場してまいりました。はじめは個人戦のみのつもりだったのですが、以前、突撃隊のイベントでチームを組んだ方と合流。当日参加枠で出場しました！　結果は準決勝で敗退したのですが、対戦相手は突撃隊のイベントでごいっしょした方々（ちなみに優勝チーム）。Xboxのつながりってスゴいなぁと思った1日でした。　北海道　デールテール

――各地のXboxイベントでもこんな温かい交流があるといいニャ（宇）
――我輩はまず、いっしょに会話してくれるビデオチャット・フレンドをみつけないとな……（船）

●Xboxコントローラーの握り具合が好きで、ゲームをやっていなくてもいじっています。ヘンですか？
岡山県　安倍川キナコ

――我輩もつい意味なく、宇吉の肉球を弄んだりする派だな（船）
――いい迷惑だニャ（宇）

●私は双子の姉妹です。部活の休み時間に友だちとしゃべっていたら、私と妹が同時に「あ、それだ！」と言いました。友だちは「まな・かな以外の双子で声がハモるのって、初めて見た！」と言われました。私としてはふつうのことなのに、そんなにビックリしたのかな……。
福岡県　vaanの彼女

――もしその場にお兄さん（変声期後）がいたら、迫力の"2.1chサウンド"が実現していたはずだ（船）
――妹さんとは部活も同じ？　団体競技だったら幻惑殺法を編み出せそう……なーんつって（ス）

●川のほとりでたたずんでいると、ふだんは考えないいろんなことが頭に浮かんできます。自分に巨大隕石が直撃したら痛みを感じる間もないままあの世に行けるのかなーとか。皆さんは水面を見つめていると、どんな考えが頭をよぎりますか？
東京都　ANAGOさん

――"きれいなジャイアン"が浮かび上がってこないかな、とかね（ス）
――正直、酔いそうになる（船）
――船長、それって……いや、なんでもないニャ（宇）

●お年玉でXbox本体をまた買って、『Halo』とシステムリンクケーブルとコントローラー3個を買いました。それ以来、『Halo』の8人対戦ばかりやっています。『2』もおもしろいけど、初代もやっぱりおもしろいです。
福岡県　ブロッコ党

――ちなみにブロッコ党クンは、自分の通う中学校のゲーム機所有状況も調べてくれたんだニャ。Xboxユーザーは5人で、PS2ユーザーは74人、ゲームキューブユーザーは59人だったそうだニャ。よく調べたニャ（宇）
――実際に遊べばおもしろさがわかるのがXbox！　頼もしい限りだ（船）
――それより私は学校でのリサーチ方法が無性に気になるわ（ス）

●強引な落とし物ってありますよね。先日、駅の階段にハイヒールが片方落ちてました。拾うべきだったかなぁ……。　東京都　ATUSI

――"あなただけのシンデレラ"に出会うチャンスを逃したようね（ス）
――オイラが大事に太らせていたノミ、落としちゃったニャ～（宇）

●私はロングヘアなので、街を歩くとよくカットモデルに誘われます。つい先日、繁華街で信号待ちしていたら、若い女性に「きれいに伸ばしてますね……切らせてください!!」と髪をつかまれ、本当に怖かったです。
東京都　コットン100%

――その女性も必死なんだよな（船）
――この話がいつのまにか髪切り女出現の都市伝説になったり（ス）

●最近、授業中に眠たくなって、授業に集中できません！　どうしたら目が覚めますか？　いい方法があったら教えてください。
宮城県　エクボク

――見慣れた先生の仕草をじっくり観察するといい。意外にエキサイティングだったりするぞ（船）
――とりあえず目が開いていればいいって問題なのかニャー？（宇）

●突然ですが御三人方は人間なんですか？　それとも宇宙人!?
大阪府　EX

――人間も、よその星の住人から見れば宇宙人なのだよ（船）
――うわっ、つまんない答え（ス）
――少なくとも、染色体の数は地球の生物とおんなじだニャ（宇）

●お金がなくてファミ通Xboxを買えない！（泣）　新潟県　よっさん43

――せっかく掲載されたのに、確認できなくて残念ね～（ス）
――よもや立ち読みで済ませていたりはしまいな。タダより高いものはないのだよ、ふふふ……（船）



スーリンの 特別なオンリーワン

●修学旅行で三泊四日、スキーやスノボーをやりに行きました。夜に寝るとき、毎日寝言で友だちみんなを起こしてしまい、うざがられていました。「そこ出席番号順でしょ！」、「でも将棋やらんしね！」、「かっけぇな！すっげぇ！」。なんの夢だよ……。
愛知県　aj

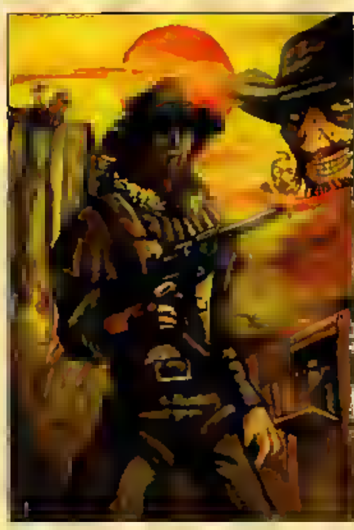
――寝言の内容といい、人一倍人生をエンジョイしている感じがするわね。うらやましいわ（ス）
――「寝言は寝て言え！」っていうくらいだから、何の問題なし！（船）

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！　ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ）】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト 700

銀河系のとある場所で、Xboxゲームのキャラが一堂に会する、そんなステキな空間がココなのだよ（船）



今月の一等賞 1000

大阪府　MAZU

荒野の復讐劇「レッド・デッド・リボルバー」のイメージイラストだな。荒々しいタッチと夕焼けを基調とした色遣いに、MAZUクンの男気をビシビシ感じるぞ！（船）





神奈川県　元気娘

Xboxのロボ事情。VTじゃご不満か？メックでも物足りないってか!?（船）



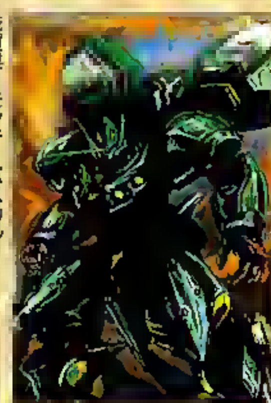
高知県　GAMES BOND

DOA系キャラには負けじと「ギルティギア」シリーズからジャムが参戦！（ス）



京都府　軟弱者

んー、アレだにゃ。O・TO……じゃなくて、庭牙……でもなくて。Xboxは和風ゲームが多くて困るニャ（宇）



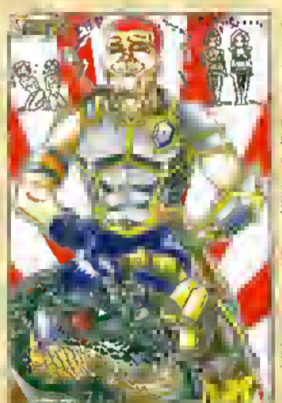
滋賀県　モンテ・パスカル

大統領選ポスターにしたら、全米のメカオタクの熱狂的な支持を集めそうなメタルウルフね（ス）



兵庫県　桂月すいか

ありえない歴史上人物解釈が魅力の『戦国無双』。剣王で倒される兵士が祖先だったらヤだわぁ（ス）



福岡県　走る棺桶

誰？というのは冗談で、『ブルートフォース』の男たち。でもこの転身は無理あり過ぎだニャ（宇）



北海道　ゴッドネイサン

疾風とともにあらわれるかすみちゃん。下半身が寒そうに見えるのは気のせい？（宇）



愛媛県　MEI

あやねちゃん、制服の着こなし、タイト過ぎやしないかー。しかもノーブラ!?（船）

Xboxユーザーズサテライト 400

今回のテーマは「噂のXbox後継機、気になるポイントは？」。現行機ユーザーの率直な意見を一挙にどうぞ！

■とにかくソフトの充実。国内外問わず、いろんなメーカーに参入してもらいたい。北海道　デールテール

■次世代機ではRPGをどんどん出してほしいですね。　大阪府　EX

■『TFLO』を越えるRPGの発表。X指定の解禁。これで、起爆剤!!
和歌山県　ウルヴィー

■本当にTeam NINJAは参入するの……次世代機に関してはいまのところ興味ないですが、この一点は気になります。　東京都　三橋はつみ

■どんなにデカくなってもいいら、とにかくハイスペックに。VRAMとか最強にして、グラフィックはピカイチに。最初からコントローラーふたつどがもうれしい。　愛知県　aj

■ハードディスクが搭載されるかが気になります！　ネックになっている本体の小型化も、1インチのハードディスクを使えば可能なはず。
宮城県　エクボク

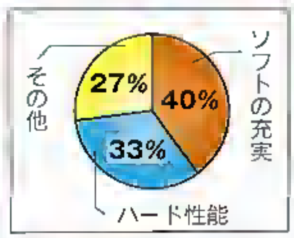
■発売時期。業界では後発のXboxは他機種の後継機にさきを越されると手痛い。　東京都　ATUSI

■やはり本体の大きさが気になる！
高知県　GAMES BOND

■互換性かな。現行機がただでさえデカいんだから(笑)、ふたつ並べて稼動中ってわけにもいかないんじゃないか。　新潟県　チャンプア

■Xboxという名前に愛着があるので、Xbox 2とまではいかなくても、せめて「X」か「box」を後継機の名前に残してほしい。大阪府　北野正幸

総評



現行機の不満点が、そのまま次世代機への要望のトップに。その一方でネットワーク環境そのものに関する意見がゼロというのは、いまの状態で十分満足なのか、それとも……。次号テーマは「ゲームのお色気表現、"必然性"と"やり過ぎ"の境界は？」だニャ（宇）

川柳流星群

黒箱を　買えよと渡す　お年玉　埼玉県　よっしー

●お年玉を渡す側のゲームファンの複雑な心境が伝わるわ（ス）

川柳流星群

テストまえ　ヤバイと言いつつ　ゲームやる　北海道　テールテール

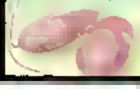
●忙しいときほど掃除したりとか、人類普遍の法則よね（ス）

逆引きゲームデザイナー

500 BOX

発売日永久未定のコントローラーからゲームを発想する、超新感覚コーナー（ス）

スリッパコントローラー



➡フィット感が高そうなフォルムです。

●「ザ・GOKIプレッシャー」

台所、風呂場、部屋の隅……つぎつぎと現われる憎いあんちくしょうを潰して、潰して、潰す。もちろんその死骸はXboxのマシンパワーで細部まで再現！

京都府　軟弱者

●「BoC:バトルオブコックローチ」

惑星3LDK侵略を目論む漆黒星団コックローチを迎え撃つ、東部伊勢崎戦線の新米奥様戦士マサコさんが主人公。新型兵器すりっぱーΩで、コックローチを潰すのが目的。弱く叩くと驚異的回復力で復活して逃げられ、強すぎると集合フェロモンを放ち仲間を呼ぶので、潰さず逃がさぬ強さで叩かなくてはならない。

東京都　ATUSI

➡定番（？）のゴキ殲滅モノにもいろんな味つけがあるな（船）

●「ロッ○ー」ほか

全ボクシングゲーム対応。スリッパを手にはめて、拳で世界を奪おう！　両手をそろえると、下げてタッキング、手前に引いてスウェーなど高等技術も使えます。2セット用意して足にはめると、体重移動など本格的な戦いを展開できます。



新潟県　チャンプア

●「ザ・レッドブーツ」

赤い靴を履いている女の子を異人さんから守れ！　キミのステップが勝利のカギだ!!

埼玉県　よっしー

今回の評価と次回作のお願い

今回は「スリッパ＝ゴキブリを叩くもの」が一般常識であることを思い知ったな……。次回の周辺器は、ひと筋縄のアイデアではまともにゲームにならないぞ！（船）

フラフープ型コントローラー



←コーナー始まって初のケーブルレス。さて、どうする？

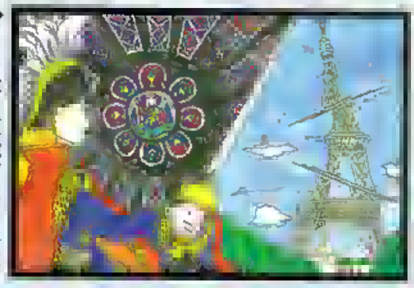
ローカライズの鬼

いろんな国で製作されたXboxのゲームを、他国向けに再調整してみないか？（船）

今回のテーマ『O・TO・G・I』

600 BOX

栃木県　闇色コヨーテ



➡ノートルダム寺院やエッフェル塔新りができるおフランス版ね（ス）

東京都　三橋はつみ



⬅狼が主人公のヨーロッパ版。これはこれでとても楽しそうニャ（宇）

大阪府　MAZU



➡微妙に残すオリジナル版の名残が独特のムードを出しているぞ（船）

次回のテーマ「ねずみくす」（制作／日本）

おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

500 BOX

おかしなモノを見たら、マナーを守ってすかさず激写。らっせらー（ス）

栃木県　闇色コヨーテ



営業してないお店の看板らしいのよ。つぶれたんじゃないの、やってないだけなの！　って感じ？（ス）

茨城県　いたみ～



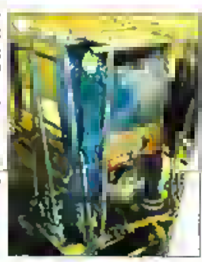
近くに果樹園はあるけど畑はないとのこと。じつはなにかの暗号か？　気をつけろ！　なんてな（船）

埼玉県　よっしー



こないだまで中心で叫んでたと思ったら、今度はのんきにソナタですかニャ。行きてー！（宇）

東京都　冷めたピザ



ギャーっと道路工事で見かけるロボットの収納姿でした。てっきりラーメンマンにやられたのかと（ス）

●次回の推奨ネタは「ヘンなメニュー」です。

Xbox Live ウソ更新・DL情報

400 BOX

■Halo 2

戦場を和ませる"猫耳"モードを配信!!　上級者は語尾に「にゃ」がつきます。

埼玉県　パルプヘッド

■キングダムアンダーファイア

新シナリオ「義経編」を追加。副官の弁慶とともにいざ戦場へ！

栃木県　闇色コヨーテ

■Xbox Live事業部より

毎月1回、架空請求を配信。これでユーザーが騙されることもなくなる。　宮城県　エクボク

■ロッキー　レジェンド

生卵を一気に飲み干すトレーニングミニゲームを配信。失敗するとトレーナーが汚れる。

岩手県　ラミレス

■アウトラン2

アフタードライブの女の子のご機嫌をとる"ときめきモード"を追加。　東京都　マカひげ

航海日誌

cosmic journal

船長の独り言

ここしばらく地味に盛り上がっているコーナーが「ガガーリンの目」だ。街で見かける手書き文字モノには、狙ってか知らずかいい味を出しているものが多いので、諸君も気にかけてくれたまえ。さて、投稿者の年間ランキングも大詰めだが、次シーズンからは、総合ポイントだけではなく、掲載号ごとのプレゼント制も導入していく予定。ご新規、一見さんにも景品獲得のチャンスってワケだな。

募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！　のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●ローカライズの鬼：ローカライズ（地域最適化）が言語以外にビジュアルにも適応されたら!?●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！（500ポイント贈呈）

Reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

OutRun2

クロスレビュー平均点 8.5点 読者レビュー平均点 9.3点

スピード、BGM、背景の美しさ、どれをとっても一級品のデキ！ さすがはセガ。なかでもアーケード版と比べて見劣りしないグラフィックは圧巻のひと言。ここまでやるかと言うほどのミッションの数。風を切りながらのドライビングはサイコーの爽快感です！

愛知県 青6 プレイ時間……15時間

ドリフトが命のゲーム。コースのどこでドリフトするかが重要になってくる。ドリフトが苦手だと自然に難度も上がる。それなりにやり込む覚悟が必要。グラフィックの美しさやスピード感は文句なしなので、くり返し遊ぶのは辛くないはず。助手席の彼女を喜ばすのは快感！

大阪府 北野正幸 プレイ時間……時間

キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～

クロスレビュー平均点 7.6点 読者レビュー平均点 8.5点

非常に声優陣が豪華。美しく壮大なファンタジー世界にばっちりハマっており、始めてすぐにストーリーに引き込まれる。アクション部分は大味な面もあるが、グラフィックの美しさもあって合戦の壮大さにひたれる。Liveで戦略重視の対戦が楽しめるという意味でも貴重な1本。

埼玉県 タナトス プレイ時間……12時間

画面いっぱいにワラワラとうごめくキャラに圧倒。ついで深淵で美麗な世界観に驚嘆。そして SLGとACTを喧嘩させることなく同居させたシステムに拍手。たけどわかりづらい装備画面は減点。しかし某指輪映画にはまった人は必職。ついでに絢爛豪華な声優陣にゾッコン(死語)。

東京都 ATUSI プレイ時間……時間

フェイタルフレームⅡ クリムゾン・バタフライ

クロスレビュー平均点 8.0点 読者レビュー平均点 8.5点

ホラーアドベンチャーだが、高いゲーム性と融合している作品。前作より怖さがアップ、戦闘も難しくなり、忙しい操作を求められるようになった。物語の序盤は戦闘が少なく退屈だが、エンディングとおまけはいい感じ。同じところをグルグル回って攻略してる感があるのが残念。

神奈川県 元気娘 プレイ時間……20時間

メタルウルフカオス

クロスレビュー平均点 8.8点 読者レビュー平均点 8.8点

銃をぶっ放す爽快感は最高。破壊は思ったほど派手さはなく、少し物足りない感じ。操作や兵器の特徴などに慣れが必要で、兵器開発をおろそかにすると序盤でも苦戦する。敵の攻撃が見えづらいため、いつの間にかダメージを受けているなんてことも。テンポのよさはさすが。

東京都 三橋はつみ プレイ時間……12時間

種々さまざまな武器を駆使して、魑魅魍魎の如く湧き上がる敵と、千変万化するステージを縦横無尽に破壊しながら進む理屈無用のアクション。捕虜という憎いブレーキを設けつつ、爽快感を抽出し切ったゲームデザインに脱帽。たまに登場する意地の悪い捕虜の隠しかたは減点。

東京都 ATUSI プレイ時間……10時間

久々にとことん撃ちまくりのゲームで遊べた。最後までハイテンションなストーリーもいい。ただ、グラフィックをもっとよくして、効果音を大きくしてほしかった。プレイ時間もすぐにクリアーできてしまって、もう少しミニゲームがあったり、対戦もあったほうがよかった。

愛知県 aj プレイ時間……10時間

メックアサルト2：ローンウルフ

クロスレビュー平均点 7.3点 読者レビュー平均点 7.5点

搭乗者自体を操れるようになったことで、メックのスケール感と、ストーリーへの感情移入度がアップ。さまざまな兵器を乗っ取っていく感覚が楽しい。後半は、武器の選択や敵を順番など、意外に考えなくてはいけない部分も多数。個人的には、より爽快感重視でもよかった。

東京都 たなっち プレイ時間……12時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名(本名&P.N)
③プレイ時間
④レビュー文章(21文字×6行)
⑤総合評価(1～10点)

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名(P.N希望の場合も、本名と両方記入！)・年齢・電話番号を記入しよう。
④1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
⑤封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき(厚紙)に、必ず②と③の項目を記入！
⑥メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内(圧縮はZIPかStuffit)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は3月10日(木)消印有効

はちみつガーデン

斎藤かよこ

その36．みちおのカオス -Fable編-



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2月28日現在(総集計まであと1号)

1	闇色コヨーテ	栃木県	18000p
2	GAMES BOND	高知県	17600p
3	三橋はつみ	東京都	16800p
4	元気娘	神奈川県	16500p
5	MAZU	大阪府	16000p
6	走る棺桶	福岡県	15200p
7	aj	愛知県	11600p
8	ATUSI	東京都	11100p
9	軟弱者	京都府	10500p
10	エクボク	宮城県	9800p
11	テールテール	北海道	9500p
12	G.N.A	愛知県	9300p
13	バルブヘッド	埼玉県	9100p
14	よっしー	埼玉県	8700p
15	番拉手	茨城県	8600p
16	北野正幸	大阪府	8400p
17	チャンプア	新潟県	7700p
18	EX	大阪府	7600p
19	桂月すいか	兵庫県	7000p
20	よっさん43	新潟県	6100p

川柳流星群

Halo2 子供相手に 十連勝

東京都 ATUSI

●ゆとり教育に喝！ってか。あまり大人気ないのもどうかと思うが(船)

募集中コーナーご案内

●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！ 書式は自由。コンセプトは明確に●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名+ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol.8 記憶に残るシナリオの作りかたとは!?

Text：二木幸生

現在「ドラクエⅧ」をのんびりプレイ中で，ゼシカまわりの仕様に制作者の愛を感じるとか。3月8日に北米版「PD」が出るので，またLiveを再開しようかと思っているらしい「PD」プロデューサー。

ゲームにゲーム性だけではなく美麗なCGや壮大なイベントが求められるようになって，ゲーム制作の初期段階で時間を取られるのが"シナリオ制作"という作業です。自分自身，とても人にシナリオの何たるかを説明できるほどの実力があるわけではないのですが，いまちょうどそういった仕事をしているので，今回はゲームのシナリオについての話です。

皆さん，いろいろと好きな映画があると思います。その中で，記憶に残っているシーンをいくつか思い出してください。必ず，最初から10分後あたりのシーンとクライマックスまえの90分あたりのシーンが含まれてはいませんか？

そもそもいいシナリオというのは、見ている人の感情が気持ちよく上げ下げされるようにできているものです。で，多くの人間が気持ちよくなる方法というのはそんなに差がないので，いいシナリオの構造は決まってきます。すごく大雑把に言うと，最初と最後をいちばん盛り上げて、そのあいだは緊張と解放のくり返しを用意するという構造です。で，真ん中にストーリーの転換となるポイントを置く。「終わりに向かい始めたな」というのを感じないと，緊張と解放のくり返しだけだと疲れてしまいますからね。

さて，こういった"感情曲線"のコントロールがうまくできているかは、完成したシナリオではなく，2～3枚のプロットを読むだけで理解できます。逆に言うと，プロットで感情をどう動かすのかがわからないものは，どこをどういじってもおもしろくはなりません。このあと，プロットをふくらませて，シーンを配置し、台詞を考えて，キャラクターを立てていくわけですから，プロットの出来が悪い場合は基礎の悪い住宅を作っているようなもので，どこかで崩壊してしまいます。

ところが，ゲームの厄介なのは，この物語の"感情曲線"にゲームの難易度が関わってくる点です。冒頭で，映画の記憶に残るシーンを思い出して、と言いましたが，今度はあなたの好きなゲームの記憶に残るシーンを思い出してみてください。多分，難易度が高くてなかなかクリアーできなかったダンジョンとか、ボスキャラを思い出したんじゃないでしょうか？　ゲームの場合，ストーリーで緊張を作るほかに難易度を上げることで緊張を作れます。たいしたお話がないのに，クリアーしたときに感動して泣いてしまう、というのは難易度で緊張感を，物語で解放を作っているいい例ですね。物語だけ見ている人にとってはなんだこりゃ、となることもあるのですが。

いちばんいいのはゲームの難易度の曲線とシナリオの曲線をシンクロさせることですが，それがうまくできているゲームはめったにありません。っていうか，理屈がわかっていても実際に作り上げるのは大変です。自分でも作れてるかどうかは怪しいもんですからね。

Les infos chaudes du Xbox N35

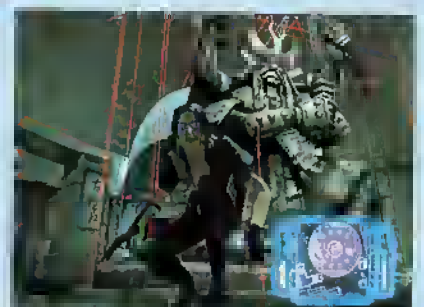
Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情

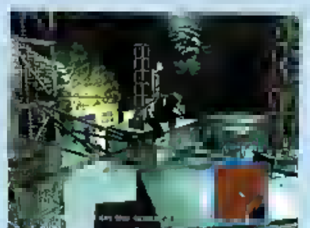


TITLE ゲッチュ、ミステリアス・ギャル

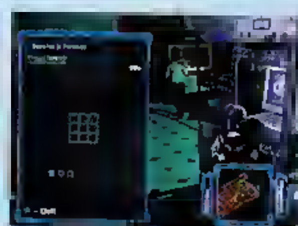
セクシーなマドモアゼールが，真夜中の無人の美術館を忍び足で走り，いちばん高い絵を奪って夜の闇に消えてゆく。そう言われると"猫の目"のことしか思い浮かばないけど，Hip Interactiveいうメーカーのおかげで，これからはレオタード＆泥棒って言われたら「Stolen」という名が浮かんでくるかもしれない。こっちで大好評な"潜入アクションゲーム"と言ったら，シークレットエージェントか暗殺者。だが，もっとも仕事中に見られたくない職業がもうひとつ。はい，それは怪盗です。"Anya Romanov"という謎の美女になったプレイヤーはミッションを与えられ，いろんなトラップや仕掛けがいっぱいの美術館やラボに侵入し，指定されたアイテムをゲット。もちろん，いろんなアイテムや変装が使えるから，より戦略的なゲームになる。たとえば"ソナー"って道具には，最初は映っている警備員はひとりもいない。映るようにしたければ，まずその警備員を見つけて，気づかれないように彼にセンサーをくっつける。そうすると『メタルギア』シリーズのようにソナーに警備員が映るだけでなく、警備員の視界までが表示されるようになる。敵の視界を避い、ドアやロッカーの前までたどり着くと，ロック解除やセンサー妨害のミニゲームに入る。たとえばパソコンのハッキングはパズルゲームだったり，ロックをピッキングするとブロックゲームになったりとリッチなコンテンツ。もちろん，潜入といえば"目立たない"のがいちばん大切です。発見を防ぐために「スプリンターセル」のようにプレイヤーの"目立たない率"のゲージが画面に表示されていて、それが下がった場合は早く影の中に隠れたり，ガスで警備員を眠らせるべき。考えてみると，この『Stolen』はけっこう"萌え"潜入アクションに近いんじゃないかな？　だって、セクシーなギャルにリッチなアイテムをゲットさせる気分って（そりゃエンコウちゃう)。



↑ゲーム界のニューヒロイン誕生？　華麗な身のこなしで厳重な警備をくぐり抜けていく怪盗Anya。



↑身軽なAnyaなら綱渡りもお手のもの。女主人公ならではのアクション。



↑警備員の視界を利用してハッキング中。ちょっとしたミニゲームもアリ。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：20 テレビゲーム第一黄金期

再びアーケードゲームに目を転じてみると、1975年から77年にさまざまなゲームが発売された。その中でも『BREAK OUT』と『CIRCUS』はアーケードゲームの名作といえるだろう。

76年、Atari社は人気を博した『PONG』シリーズに新しく『BREAK OUT』を投入した。これはふたりプレイ用の『PONG』をひとりプレイ用にアレンジしたものだ。ラケットとボールで画面上部に並んだブロックを消していくゲームで、日本では『ブロック崩し』と呼ばれて人気を集めた。このゲームの開発にはApple IやIIを開発したスティーブ・ウォズニアック(Steve Wozniak)も加わっている。なんと全世界で『PONG』よりも売れに売れ、コピー製品も大量に出回った。

77年になるとエキシディ(EXIDY)社から『CIRCUS』が発売された。これはシーソーで人間を飛ばして、上空にある風船を割るゲームだ。当時の人々は、『PONG』や『BREAK OUT』などの単純なシューティングゲームに飽きてきていたので、『CIRCUS』の放物線を描いてジャンプする人物の動きは、とても新鮮だった。それに加えて、このゲームはゲームサウンドを組み込んだゲームとしても秀逸だった。コインの投入音、跳んでいる人を受け止め損ねたときの葬送行進曲、風船を全部割ったらファンファーレというように多彩なサウンドが流れてゲームの雰囲気を盛り上げたのだ。

他方、同じころ、家庭用ゲーム機も技術の進歩に支えられて大きく変化しようとしていた。

Atari社の『PONG』シリーズにはAMI社製のゲーム専用LSI(Large Scale Integration、大規模集積回路)が使われていた。LSIというは数十個からなるIC(Integrated Circuit、半導体集積回路)やTTL(Transistor-Transistor Logic)で組まれていた回路をひとつのチップにしたもので、ゲームの組み立てを簡単かつ安価なものにした。AMI社のLSIは1種類のゲームしか遊べなかったが、75年の末にはゼネラル・インスツルメント社(General Instruments Inc.)から4種類のゲームができるゲーム専用LSIが発売されて、ゲーム開発に拍車をかけた。

さらに76年にはマイクロプロセッサ(microprocessor、超小型処理装置)を搭載したプログラミング方式のテレビゲームであるチャンネルF(Channel F)がFAIRCHILD社から発売された。これにより、カートリッジを取り替えてさまざまなゲームをプレイすることが可能となったのだ。このようなゲーム機をマイコン方式とかProgrammable machineと呼んでいる。現在の一般的な家庭用ゲーム機の原型だ。

その代表が77年にAtari社から発売されたATARI2600(VCS)だ(写真)。VCSというのはAtari社が開発したVIDEO COMPUTER SYSTEMの略。こうして、米国のテレビゲームは第一黄金期を迎えることになる。しかし、その黄金期は長く続かず、間もなくゲーム市場は深刻な危機を迎える。



Illustration:YUZURIHA Satoshi

香洲劇場

かしまげきじょう

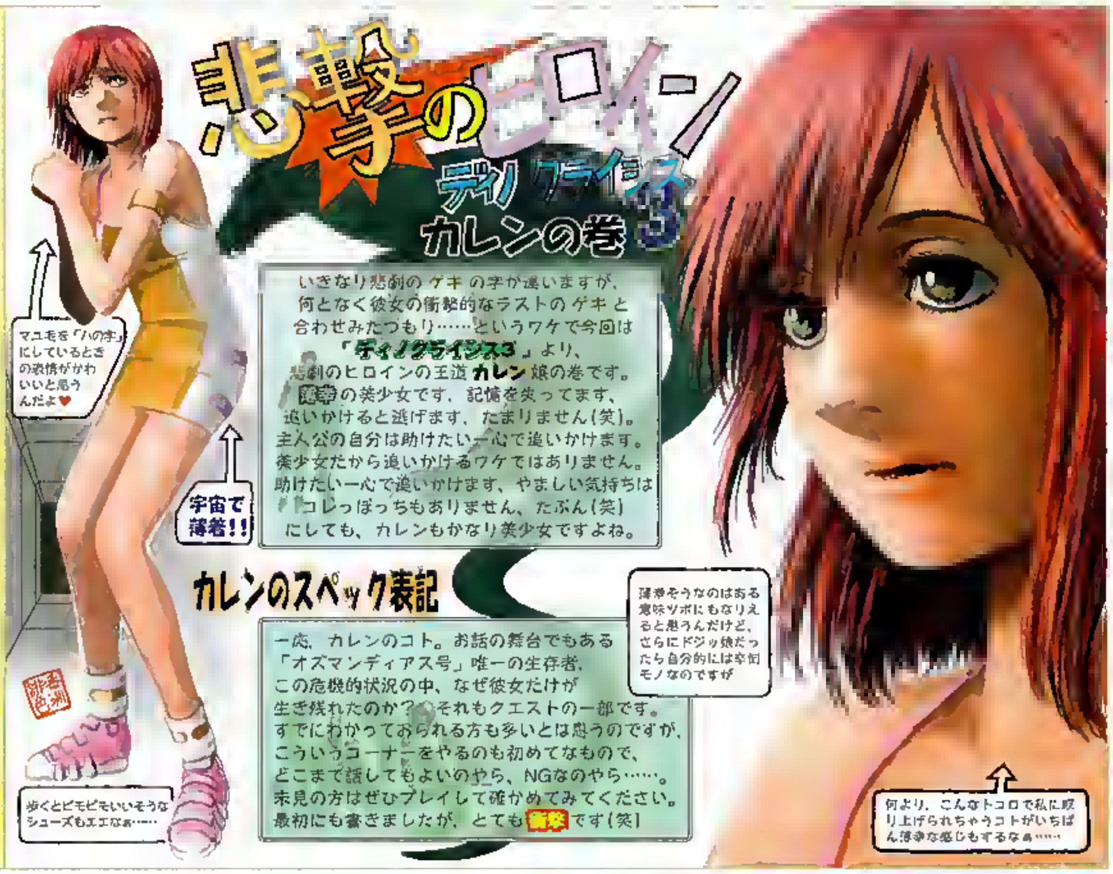
～助演女優物語～

第二幕

香洲緋色（カシマ=ヒイロ）

ドッター、グラフィッカーなどでゲーム業界に寄生すること幾年。現在はフリーランスのイラストレーターをおもな生業としながら、マンガも少々。お仕事は随時募集中です。好物は焼肉と餃子、春巻。

DATA
ディノクライシス3
カプコン
2003年6月26日発売



【Web】http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

過酷な任務を生き抜く基礎知識と序盤をレクチャー!!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

劇場公開も近い『エピソード3』に先駆けて、『スター・ウォーズ』の世界感を思う存分に堪能できる本格SF・FPSが登場！ 仲間とともにエリートコマンドを目指して戦え!!

SPEC FPS
- スター・ウォーズ リパブリックコマンド
- シューティング
- エレクトロニック・アーツ
- LucasArts
- 発売中(2月17日)
- 7140円(税込)
- HDTV、5.1ch
- OP DL VC SR
- 12歳以上
- 17ブロック以上

基礎技術をマスターしミッションに挑め！

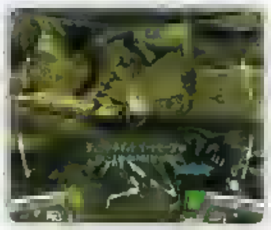
映画『スター・ウォーズ エピソード2』に登場したクローン・トルーパーの一員となり、デルタ小隊を率いて多彩なミッションを攻略していく『リパブリックコマンド』。

そのシングルプレイとなるキャンペーンシナリオは、全3章で構成されたミッションクリアー方式。プレイヤーは作戦行動中にアドバイザーから与えられた目標の探索や破壊など、各種イベントをクリアーすることでシナリオが展開していく仕組みだ。

今回は第1章"ジオノーシス・ストーリー"の攻略に加え、ゲームを進めるうえでの基礎をレクチャー。基本をしっかりと身につけてもらいたい。



←キャンペーンモードは3つのシナリオで構成されている。



←セーブはエリア通過時にも自動で行われるので安心。

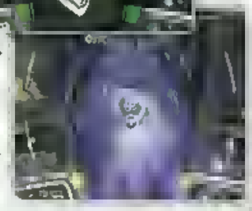
作戦に必要な物資は現地入手!?

一般的なFPSと同じく、本作においても消費制の弾薬などは現地での補給＆調達が基本。なかでも戦闘で減少した体力ゲージを回復可能なバクタ・ディスペンサーは、ゲームを進めていくうえで欠かせない要素のひとつ。小隊メンバーの全員が戦闘不能にならなければミッション失敗にならないとはいえ、こまめに回復しておくことを忘れないように。

また、標準装備の強化アタッチメントや追加装備なども入手可能なので、うまく使いこなしていこう！



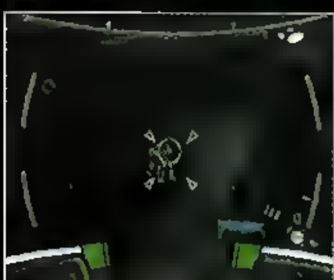
←弾薬は回収時に最大数まで補充される。



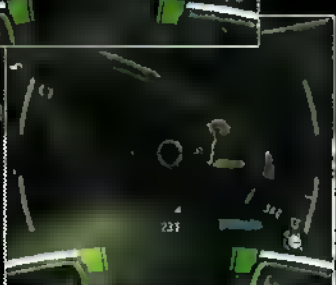
→交戦中は部下への回復指示も忘れずに。

TACTICS 01 目標の位置はレーダーで確認！

ミッション中はアドバイザーから指示がつぎつぎと与えられるが、ミッション目標は画面下部のレーダーで距離と方角を確認可能。指示を達成したあとは、矢印の方向を目指せばオーケーだ。また、指示と同時に流れる音声アドバイスも聞き逃さないこと。



←アドバイザーに指示されたポイントまで進み、与えられたイベントをクリアーすれば……。



→つぎの指示が音声ガイダンスとともにレーダー表示される。基本はこれを頼りに進んでいくこと。

TACTICS 02 物陰に隠れてシールドを回復！

原則的にシールドは一定時間で自動回復するが、攻撃を受けているあいだは回復不能。シールドが切れると、ドロイドの攻撃でも一気に体力ゲージを減らされるので要注意。交戦中はできるだけ遮蔽物の近くをキープして、隠れながら応戦しよう。



←足を止めて応戦する場合、遮蔽物の近くが理想的。シールド残量が少なくなってきたら……。



→遮蔽物の陰に隠れてシールドを回復。火力の強い敵との戦闘では必須テクニックとなるぞ！

TACTICS 03 手強い敵兵は集中砲火で倒せ！

耐久力の高い敵兵は、火力も強く、長期戦になると小隊にも大きな被害が出やすい。こういった敵兵に対しては、ロックオンのターゲット指示で小隊全員を撃破するのがセオリー。弾薬の節約にもなるので、うまく活用してスムーズに倒せ!!



←耐久力の高い敵兵が出現するポイントでは、ロックオンで攻撃目標を部下に指示すれば……。



→火力が集中して短時間で撃破可能に。ロックオンすると残り耐久力も表示されるので便利だ。

基本装備の特性を覚えて的確に使いこなせ!

プレイヤーが戦闘で使用可能な武器は、基本装備のガンタイプ装備4種+グレネードタイプ装備4種。ゲームスタート直後は、ブラスターピストルとブラスターライフルのみだが、道中で弾薬やアタッチメントを入手することですべてが使用可能となる。

ここでは基本装備の性能を個別に解説しておくので、有効な使いかたをしっかり頭に叩き込んでもらいたい。



↑Bボタンで使用回数が無制限の近距離武器も使えるが……とりあえずは忘れていい。

追加装備は……敵から入手!?

基本装備8種以外にも、ひとつだけ敵兵が落とす特殊武器を追加装備として装備可能。とはいえ、必ずしも使い勝手のいい武器ばかりではないが、思わぬ場面で役立つことも。特殊武器を落とす敵を見かけたら、倒したあとに回収しておこう。



↑第1弾はエリートからビーム兵器を入手可能だ。

ガンタイプ装備品リスト(4種類)

ブラスターピストル

弾数 ∞ 弾装 —

ブラスターライフルの弾切れ時に、自動で持ち替える性能の低い標準装備。弾数こそ無制限だが、連射するとオーバーヒートを起こす。



↑扱いやすいが威力は最低クラス。できれば使わないに越したことはない武器だ。

ブラスターライフル

弾数 60 弾装 5

平均的な性能のマシンガンライフルで、右トリガを引き続けることで連射可能。1発の威力は低いので、数を撃ってカバーしよう。

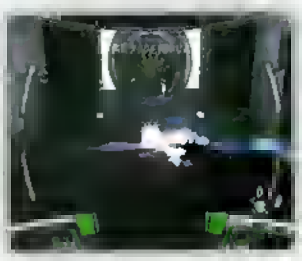


↑フルチャージで300発あるので、残弾数を気にせず使用可能なメイン武器だ。

狙撃アタッチメント

弾数 5 弾装 4

装備時に右スティックを押し込むことで、2段階のズームが可能な狙撃武器。連射こそできないが、1発の威力が高く頼れる存在だ。



↑遠距離から耐久力の高い敵兵のヘッドショットに有効。リロードでズーム解除。

対装甲アタッチメント

弾数 4 弾装 —

グレネード弾を撃ち出し、広範囲を攻撃可能な武器。射程範囲が短く、弾道は放物線なのである程度は接近した状態で使用すること。



↑弾数は4発と少ないが、耐久力の高い敵兵すら1発で撃破可能なすぐれた武器だ。

グレネードタイプ装備品リスト(4種類)

サーマル・デトネーター

弾数 5 弾装 —

もっともオーソドックスなグレネードで、投げてから数秒後に爆発するタイプ。爆風に巻き込んだ敵兵に大ダメージを与えられる。

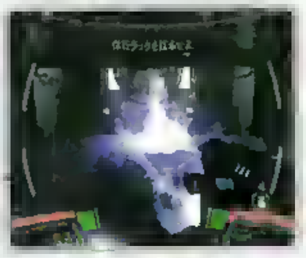


↑複数の敵兵が出現するシーンで絶大な効果を発揮。惜しまずに活用していこう。

ECデトネーター

弾数 5 弾装 —

爆発地点から周囲に電撃を放射して、感電した敵兵の動きを止めるタイプ。ドロイド系の敵兵に対しては非常に高い威力を発揮する。

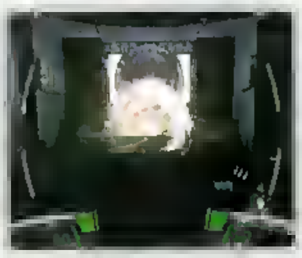


↑ダメージを与えて敵兵の動きを止めるので、ガンタイプ装備でとどめを刺せ!

ソニック・デトネーター

弾数 5 弾装 —

投擲後、目標にヒットした瞬間に爆発して周囲を巻き込むタイプ。動きの速い敵兵に有効で、爆発までのあいだに逃げられる心配がない。



↑狙った目標を確実に巻き込めるが、手前の部下とともに巻き込まれないよう注意。

フラッシュ・デトネーター

弾数 5 弾装 —

その名のとおり強烈な閃光とともに爆発し、光を見た敵兵の動きを鈍らせるタイプ。ドロイド系に対しては効果が低いので要注意だ。



↑閃光の効果は自分も含まれるので、爆発の瞬間は視点をずらして視界を確保!

狙撃指令で火力を強化!?

ミッション行動をともにするデルタ小隊のメンバーに対しては、スカッドコマンドと呼ばれる4つの基本的な全体指令が可能。とはいえ、デフォルトで"索敵・破壊"が設定されているため、全体指令を与えずとも独自の判断で攻撃する。

この際にメンバーが使用する武器までは指定できないが、イベント扱いとなる狙撃・投擲ポイントであれば話は別。イベントマークが出る障害物にガンサイトを合わせてAボタンを押せば、威力の高い武器で支援攻撃を実行させられる。

↑狙撃・投擲ポイントで指示を出せば高威力の武器を使い続ける。



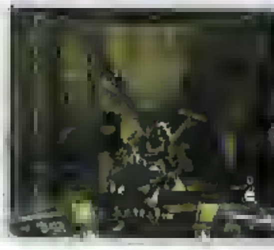
↑銃座やレーザーターレットなどもあるので有効に活用していこう。



キャンペーンモード攻略
ジオノーシス編

第1章はクローン戦争勃発直後の、ジオノーシスが闘いの舞台。初任務に臆することなく、ジオノーシアン大公補佐のサン・ファークを発見し、抹殺せよ!!

キャンペーン序盤となるジオノーシスは、5つのエリアで構成された初級シナリオ。各エリアごとにアドバイザーからデルタ小隊へ与えられる全ミッションを、シーン単位ごとにチャート形式で掲載。それぞれの注意ポイントなどをまとめておくので、攻略の参考としてもらいたい。



➡ドロイドとジオノーシアンがデルタ小隊を待ち受けている。

AREA1：EXTREAM PREJUDICE 極限の先入観

初任務だけあって、アドバイザーから与えられる指令はチュートリアル的な内容だ。ガンシップから降下して、デルタ小隊メンバーとともにミッションをこなしていこう。

SCENE1 レクチャーを確実にこなせ!

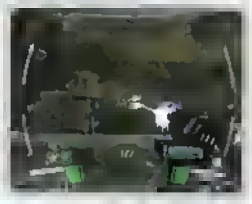
基本操作レクチャーを受けながら進むシーンで、とくに問題もなく進行可能。道中は大量のドロイドが出現するが、このシーンのみ攻撃を受けてもシールドが減らない。ただし、デトネーターの爆風に巻き込まれると体力が減るので注意しよう。



➡チャート5～6にある狭い通路部分は、しゃがみ＋前進で通過できるぞ。

SCENE2 前線基地を探索&侵攻せよ!

いよいよ戦闘も本番となり、このシーンから攻撃を受けるとシールドが減少。ドロイド相手でも攻撃を受け続けると危険なので、回避行動を織りまぜて応戦しよう。また、爆破イベントの作業中は、メンバーが倒されないよう援護を忘れないこと。



➡オレンジ色の貯蔵タンクを破壊すると、爆風が発生。敵兵を一掃できる。

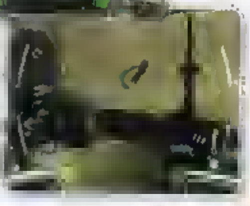
SCENE3 敵司令官の逃走を阻止せよ!

デルタ07との合流後、司令部に続くガラス窓をライフルで破壊すると……、耐久力&火力ともに高いスーパー・バトル・ドロイドが出現。破壊にモタついていると小隊にも被害が出るので、ロックオンを使って小隊の火力を集中して撃破すること。

チャート4～5で逃走したサン・ファークを追跡する通路で、2体目が出現するので同じ手順で撃破。シールドで通行不能なテラスに逃げ込まれたあとは、通路上部の狙撃ポイントで狙撃を指令すればオーケーだ。



⬅奥の扉からドロイド部隊が出現。ザコはデトネーターで一掃だ。



➡行き止まりの部屋に入ったら、狙撃指示でファイターを撃て。

SCENE3：「兄弟」のきずな

1. デルタ07と合流せよ
2. 司令室のガラスを撃て
3. スーパー・バトル・ドロイドに火力を集中せよ
4. ドア突入作戦を命令せよ
5. 狙撃を指示せよ
6. 工場のエレベーターに乗れ

AREA1：ミッションフローチャート

SCENE1：極限の先入観

1. バクタ・ディスペンサーで回復
2. 周囲の敵を排除しエリアを確保せよ
3. グレネードを拾え
4. 左トリガでグレネードを投げろ
5. グレネードで砲座を破壊
6. デルタ62と合流せよ
7. 破壊を指示せよ
8. ジオノーシアン尖塔に侵入

SCENE2：ハチの巣への突入

1. デルタ40と合流せよ
2. 爆破を指示せよ
3. コンソールの操作を指示せよ
4. コンソールを操作してドアを開けろ
5. ジオノージアンのファイターを破壊せよ
6. コンテナを破壊せよ
7. バルコニーへ進入せよ

ENEMY FILE 01 スーパー・バトル・ドロイド

耐久力の高いドロイドで、正面から撃ち合うのはかなり危険。片膝を付いた射撃姿勢を取ると、強力なリストブラスターが飛んでくるので回避すること。ライフルだけだと撃破に時間がかかるので、ECデトネーター＋ライフルで効率よく破壊しよう。



⬅片膝を付く姿勢になったら障害物に隠れよう。

AREA2：INFILTRATE THE DROID FOUNDRY ドロイド工場潜入

エリア2で小隊へ与えられた任務は、地下深くに張り巡らされたドロイド製造工場の探索&破壊。ジオノーシアンが守る地下道を抜け、工場の位置を突き止めるのだ！

AREA2：ミッションフローチャート

SCENE1：ドロイド工場潜入

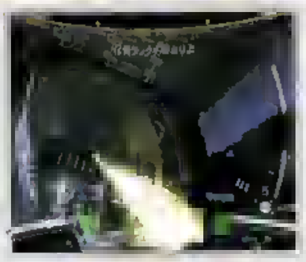
1. DC17M狙撃アタッチメントを入手せよ
2. ジャミング装置を探せ
3. ジャミング装置のシールドを解除せよ
4. ジャミング装置を破壊せよ
5. 下層に進み任務を続行せよ

SCENE2：機械の心

1. 尖塔に渡って工場の通気口に向かえ
2. バリケードを破壊せよ
3. ギャップを越えて工場の通気口に向かえ
4. 工場の通気口に入れ

ENEMY FILE 02 ジオノーシアン・エリート

ジオノーシアンの精鋭戦士で、空中からエリートビームを撃つ。この武器はエリートを倒せば入手可能で、発射まで時間がかかる反面、ヒット時の威力が高い。ビーム攻撃中は移動して狙いをつけづらいので、動きが止まるビームチャージ中に狙撃していこう。



←自分が狙われた場合は、遮蔽物を盾にやり過ごしていくといいぞ。

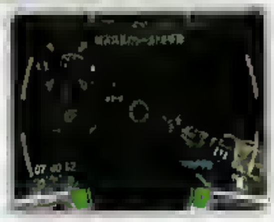
SCENE1 卵とドローンに要注意!?

まずはチャート1の扉前に置かれた、狙撃アタッチメントを入手。アタッチメント入手後は、ジオノーシアンと交戦しながら下層のジャミング装置を目指す。ジャミング装置までの道に設置された卵状のオブジェクトは、ジオノーシアンの幼体ドローンが出現するので排除しながら進もう。

チャート3～4のジャミング装置周辺には、爆発性の貯蔵タンクが大量に設置されているので巻き込まれないよう要注意！ シールド発生装置を操作する際は、手前の狙撃ポイント×2ヵ所を確保すれば、上層からのジオノーシアンを掃討できる。



←進路上の卵は、面倒だが破壊して進むと安全。



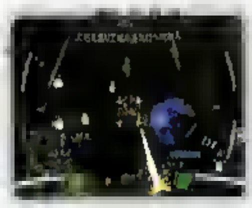
➡狙撃ポイント確保は必須なので、指示を忘れずに。

SCENE2 エリートを倒し先へ進め！

激戦区となるチャート2のバリケード前では、空中を飛び回る厄介なジオノーシアン・エリート×3体が出現する。基本的な戦いかたは、狙撃ポイントにメンバーを配置→エリートにロックオンで火力を集中。小隊メンバーのいずれかにエリートが攻撃を仕掛けているあいだに、狙撃アタッチメントでの狙撃が有効だ。通路右手前には、バクタ・ディスペンサーがあるのでこまめな回復を忘れずに。

エリート掃討後、バリケードを爆破する際に注意したいのが右奥に設置されたターレット。エリートを無視して強行突破した場合、バリケード破壊後にランチャーを撃ってくるが、エリート×3体を倒した場合も攻撃を始める。さきに破壊しておきたい。

チャート3でもエリートが再登場するが、ここでは通路左側のソニックターレットにメンバーを配置しておけば、問題なく倒して行けるぞ！



←エリートとの戦闘では回復作戦が有効だが、回復のタイミングに注意！



←バリケード右奥にあるターレットは危険！ 狙撃でさきに片づけておこう。

AREA3：DESTROY THE FACTORY 工場を破壊せよ

地下深くに隠されていた工場を発見、その侵入に成功を果たしたデルタ小隊のメンバー。製造ラインの制御コンポーネントを見つけだし、破壊&脱出せよ！

AREA3：ミッションフローチャート

SCENE1：工場を破壊せよ

1. 工場のコンピューターを発見せよ
2. アドバイザーとのリンクをアップデートせよ
3. パワーコンジットを破壊せよ
4. 工場から脱出せよ

SCENE1 狙撃指示を忘れずに！

ドロイド製造の地下工場というだけあって、随所にドロイド部隊が出現。チャート2の指示を出すと、通路奥に設置されていたスーパー・バトル・ドロイド×2体が動き出すので注意すること。以降もスーパー・バトル・ドロイドが数多く出現するが、狙撃ポイントでの指示と、ECデトネーターをきっちりこなしていけば問題なくミッションを達成できる。



←操作指示を出したあとは、ECデトネーターで動きを止める。



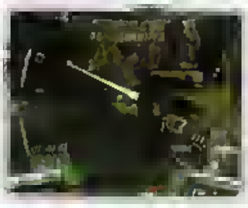
➡狙撃ポイントの確保&ロックオンでの集中砲火で奥に進め。

AREA4：ADVANCE TO THE CORE SHIP
コアシップへの道

ドロイド工場の破壊任務に成功したデルタ小隊。エリア4では渓谷からコアシップを目指し、艦隊の発進コードを入手。その逃亡を阻止すべく迅速に行動せよ!!

SCENE1 ターレットを有効活用！

狭い渓谷では崖側からジオノーシアン・ウォリアーが大量に出現。基本方針としては要所の狙撃ポイントを順番に確保、敵兵を掃討しながら進んでいけばオーケー。撃墜されたガンシップの先には、エリート×2体が出現するので注意すること。



➡ガンシップのボールターレットまで、エリートをおびき寄せれば楽勝だ。

SCENE2 隠れた砲台を狙撃せよ！

対空バンカーまでは、狙撃ポイントを順次確保しながら前進。道中のエリート×2体は、回作戦で火力を集中させて倒す。入り口前では、まず上部に設置された砲台×2門を狙撃で破壊。狙撃&投擲ポイントの安全を確保してドロイド部隊を迎え撃とう。



➡砲台を破壊し忘れると苦戦を強いられる。入り口が見えたら即破壊しよう。

SCENE3 コンソールで増援停止！

要所にスーパー・バトル・ドロイドが配置されているが、ECデトネーターはチャート5の出口付近まで補給不可。複数体が同時に出現するポイント以外では、ロックオン＋狙撃アタッチメントで切り抜けよう。

チャート3〜4では、窓を閉めるコンソール操作が最優先。操作指示を出したあとは、操作中のメンバーが倒されないように援護していくこと。



⬆窓が開いたままだと、ジオノーシアンがつぎつぎと出現！ 操作指示で窓が閉まるぞ!!

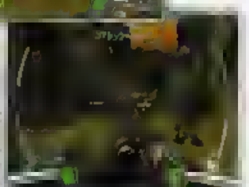
SCENE4 シップ進入口を確保せよ！

チャート1〜2の道中には、狙撃ポイントとターレットが要所に設置されている。このふたつさえ確保できれば、デトネーターを温存してコアシップまでの侵攻が可能となる。

ひとつ目の進入口の付近で対装甲アタッチメントを入手したら、障害物を破壊してチャート3の進入口を目指す。ここではターレットがないうえに、ドワーフ・スパイダー・ドロイドが出現！ メンバーに狙撃指示を与えたあとは、側面から対装甲アタッチメントでダメージを与えよう。



➡ターレットを確保すれば、スーパー・バトル・ドロイドも楽勝だ。



➡対装甲アタッチメントは背後から撃ち込んでもダメージが取れる。

ENEMY FILE 03 アドバンスト・ドワーフ・スパイダー・ドロイド

戦車並の装甲を備えた大型ドロイドで、キャノン砲にミサイルと最高クラスの火力を誇る。正面の赤いセンサー部分が弱点で、火力の低い武器でもいちおうダメージを与えられる。大型とはいえドロイドなので、ECデトネーターも有効だ。



➡主砲に狙われたら攻撃を中断して逃げること。

AREA4：ミッションフローチャート

SCENE1：コアシップへの道

1. 次の渓谷への通路を探せ
2. 通路の残骸を撤去せよ

SCENE2：死の渓谷

1. 次の渓谷に進め
2. コアシップに進入せよ
3. バンカーに侵入せよ

SCENE3：上空制圧

1. 対空砲台を破壊せよ
2. ロードメカニズムを破壊せよ
3. 砲台のコントローラーを探せ
4. 砲台のコントローラーを破壊せよ
5. バンカーから脱出せよ

SCENE4：テリトリー

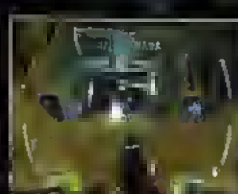
1. コアシップに進入せよ
2. 対装甲アタッチメントを入手せよ
3. 待機してガンシップの援護を待て
4. コアシップに進入せよ

Check Point 総力戦で弾薬を惜しまずに!!

チャート1〜2は、ターレットを活用して弾薬を節約。温存したデトネーターや対装甲アタッチメントは、チャート3で使い切るつもりで全弾投入！ 対装甲アタッチメントの弾薬は、周囲で回収可能なので惜しまず使おう。ただし、チャート4でスーパー・バトル・ドロイドが出現するので、ECデトネーターは2〜3発残しておくこと。



➡対装甲ならスーパー・バトル・ドロイドも一発。



➡ECデトネーターを残しておくと、最後が楽。

AREA5：INFILTRATE OF THE CORE SHIP
コアシップ潜入

ジオノーシスの最終エリア・コアシップ内部に潜入を果たしたデルタ小隊。個別に目標を探索&破壊して、集合ポイントからブリッジを目指し発信コードを入手せよ!!

AREA5：ミッションフローチャート

SCENE1：コアシップ潜入

1. 保管ラックを調べる
2. 保管ラック制御室を探せ
3. 保管ラックのコントロールを破壊せよ

SCENE2：巨人の目覚め

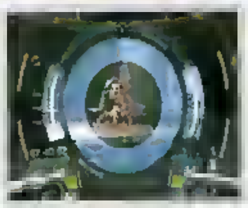
1. 隊員と合流せよ
2. サブステーションを探せ
3. サブステーション端末に進入せよ

SCENE3：猛獣

1. メインエレベーターに乗れ
2. ブリッジへのアクセスを確保せよ
3. 発信コードをダウンロードせよ
4. オフトドアから撤退せよ

ENEMY FILE 04 ドロイデカ

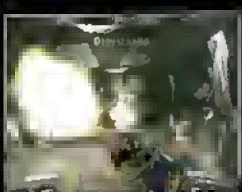
戦闘特化型のドロイドで、連射可能なツインブラスターとバリアを装備。近接戦闘用の武装がないため、単体であれば近接戦なども有効だ。耐久力もそれなりに高いので、ECデトネーターか対装甲アタッチメントで破壊していきたい。



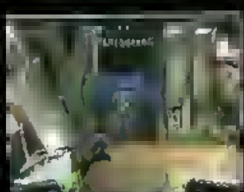
←正面にバリアを張るので、狙撃は側面から。

Check Point シーン3は制限時間に要注意!

発信コードの引き出しに1分の操作時間が必要なため、如何にブリッジまでの侵攻をスムーズに進められるかが、クリアーの鍵を握る。通路ではデカドロイ×1体→2体、スーパー・バトル・ドロイド×2体→2体→1体の順番で出現。前者はECデトネーター+ライフル、後者は対装甲アタッチメントで手早く倒して進んでいこう。



←火力の高い武器を活用し、短時間で倒すこと!



←ブリッジ扉の左横にあるバクタで体力を回復だ。

SCENE1 慎重に単独行動をこなせ!

小隊と別れたあとは、ドロイド格納庫を通って保管ラック制御室を目指す。ラックに格納中のスーパー・バトル・ドロイドは、銃撃や爆風に巻き込まれると起動開始。デトネーターや対装甲アタッチメントは危険なので、出現した敵兵は狙撃アタッチメントで狙撃して倒すこと。

チャート2の爆破ポイントは、天井に砲台があるので狙撃で破壊。窓から攻撃してくるエリートは、無理に倒さずとも無視すればいい。チャート3後のスーパー・バトル・ドロイドは、出現位置を覚えて狙撃しよう。



←流れ弾などでラックのドロイドを起こさないよう、狙撃で確実に倒そう。



→コントロールルーム前の爆破ポイントは、エリートを無視して進もう。

SCENE2 遮蔽物を利用して倒せ!

これまで身につけた戦術の真価が問われるシーンで、ドロイデカやドロイド・ディスペンサーといった新たな敵兵やギミックも登場する。

各種の敵兵に対しては、これまでに学んだ倒しかたで対処すればオーケー。ECデトネーターは耐久力の高い敵兵が複数出現した場合のみ、対装甲アタッチメントはドワーフ・スパイダー・ドロイド戦用に温存しよう。

激戦区となるチャート3のエレベーター前ホールでは、敵兵を掃討後にメンバーへ狙撃指示。端末への侵入を自分でやれば、端末操作中に出現したエリート×2体をメンバーの狙撃で始末できるのでオススメだ。

端末操作後、エレベータールームに近づくとドワーフ・スパイダー・ドロイドが出現。側面から弱点に対装甲アタッチメントを撃ち込もう。



↑ディスペンサーは破壊するまで対象のドロイドを生み出す、厄介なジェネレーターだ。

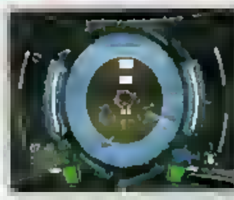


↑エレベーター前のホールでは、メンバーに狙撃指示を徹底。体力回復も忘れずに!

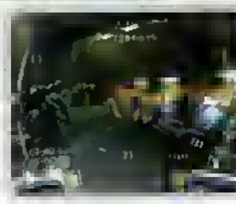
SCENE3 段取りを考えて脱出せよ!

メインエレベーターから発信コード入手、脱出までを5分の制限時間で達成しないとミッション失敗となる最終シーン。チャート2の道中は敵兵を効率よく掃討し、ブリッジ前で残り2~3分を確保しておきたい。

ブリッジ内部へと侵入したあとは、正面と右側の天井に設置された砲塔×3門を狙撃で破壊。ブリッジ内のドロイドを掃討しつつ、狙撃ポイントを確保して狙撃を指示。発信コードの操作指示と同時に、左右の出入り口からスーパー・バトル・ドロイドとドロイデカが来るので狙撃しよう。



←あらかじめ狙撃アタッチメントに切り替えておき、入室と同時に狙撃だ。



→発信コードの引き出し中は狙撃あるのみ。脱出口はコンソール反対側だ。

すべての隠し要素を公開！
全101ミッションの完全クリアーを目指せ！

SEGA PRESENTS OutRun2

ミッションモードをクリアーすると、さまざまな隠し要素が明らかになる。ここではその隠し要素の紹介と、高難度ミッションのピックアップ攻略をお届けしよう。

PS2 racing
アウトラン2 / ドライビング
セガ / セガ
発売中（1月27日） / 7140円（税込）
5.1ch
OP 最大8人 VC SR 全年齢
5ブロック～

ミッションをクリアーして ギャラリーモードのカードをすべて開けよう

ミッションモードの各ステージをクリアーすると、ギャラリーに表示されているカードのロックを解くことができる。カードには数々のフェラーリグッズや、歴代の名車が描かれているぞ。本作に登場するキャラクターと、その簡単なプロフィールが載っているカードもある。展示してあるカードは全部で146枚。すべてのカードを開けるべく挑戦しよう。

チェイスカードをオープンするには？

チェイスカードは単にミッションをクリアーするだけでは開けることができない。AAAランクで4ミッションをクリアーすると開けることができるのだ。カードには、ドライビングテクニックや興味深い情報がつまっているぞ。ぜひ自力でオープンしよう。



←気づきにくいお得情報を、カードが教えてくれる。

クルマとBGMが増えるぞ！

6ミッションで構成されたステージをクリアーするたびに、ボーナスカードをオープンできる。ボーナスカードのロックを解けば、新しいコース、クルマ、楽曲が追加されるぞ。追加されたコースは、レースモードで選び、練習できるようになる。完全に隠しとなっているクルマは、250GTOや512BBなど4台。どちらも最高速が飛び抜けて速いタイプだ。少しずつチャレンジして、追加要素を増やそう。



←プロトタイプなどさまざまな楽曲が追加される。



←5し、12気筒、古きよき時代のスーパーカーだ。

ステージクリアー後の全ボーナス一覧表

最初に表示されている16のステージをクリアーすることに、ボーナスカードのロックが解ける。ここでは各ステージクリアー後のボーナスのすべてを、一覧表にまとめて紹介していこう。

STAGE 0
- BGM：SPLASH WAVE - Euro Remix
- —
- —

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 1
- ルート：Palm Beach（リバース）
- BGM：MAGICAL SOUND SHOWER - Euro Remix
- フェラーリカー：288 GTO

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 2
- ルート：Deep Lake（リバース）
- BGM：PASSING BREEZE - Euro Remix
- フェラーリカー：Testarossa

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 3
- ルート：Alpine（リバース）
- BGM：SPLASH WAVE - Original
- フェラーリカー：F40

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 4
- ルート：Castle Wall（リバース）
- BGM：MAGICAL SOUND SHOWER - Original
- ルート：ボーナスステージ1

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 5
- ルート：Coniferous Forest（リバース）
- BGM：PASSING BREEZE - Original
- フェラーリカー：Enzo Ferrari

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 6
- ルート：Desert（リバース）
- BGM：Risky Ride - Guitar Mix
- ルート：ボーナスステージ2

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 7
- ルート：Cloudy Highland（リバース）
- BGM：Shiny World - Prototype
- フェラーリカー：328GTS

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 8
- ルート：Industrial Complex（リバース）
- BGM：Night Flight - Prototype
- フェラーリカー：250 GTO

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 9
- ルート：Snow Mountain（リバース）
- BGM：Night Flight - Instrumental
- フェラーリカー：512 BB

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 10
- ルート：Ghost Forest（リバース）
- BGM：Life was a bore - Instrumental
- フェラーリカー：F355 Spider

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 11
- ルート：Tulip Garden（リバース）
- ルート：リバースコース1
- —

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 12
- ルート：Metropolis（リバース）
- ルート：リバースコース2
- —

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 13
- ルート：Ancient Ruins（リバース）
- ルート：リバースコース3
- —

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 14
- ルート：Imperial Avenue（リバース）
- ルート：リバースコース4
- —

STAGE CLEAR BONUS

STAGE 15
- ルート：Cape Way（リバース）
- ルート：リバースコース5
- —

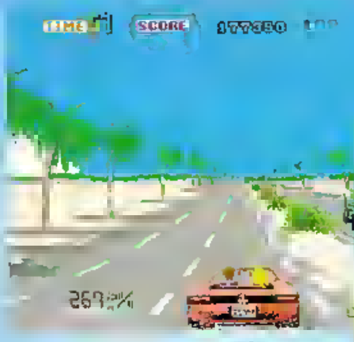
STAGE CLEAR BONUS

隠し要素 その1 元祖『OutRun』が出現!

[フェラーリ公認の赤い跳ね馬に乗れるのはXboxだけ!]

1986年にゲームセンターに登場して以来，世界的な大ヒットとなった『OutRun』。本作の元祖となった作品であり，伝説の名機と呼ばれる唯一のドライブゲームである。

本作はこの元祖『OutRun』を，隠し要素として収録。101のミッションを50時間以内にクリアーするとモードセレクトに出現するぞ。『OutRun』を選んでスタートボタンを押せば，当時のそのままに移植された作品をプレイすることができる。ぜひ元祖のもつ，本物の魅力を堪能してほしい。





↑伝説の『OutRun』をそのまま再現。もちろん登場するクルマはフェラーリ。

ギャガチャで走った あの感動がよみがえる!



↑飛び去る街並み，懐かしいあのサウンド。2Dで高速スクロールする映像表現は，当時としては衝撃的だった。

時代を超えたおもしろさを体験せよ!

←忠実に移植されているため，ギヤガチャも可能。操作がパッドなので，慣れるまで時間がかかるかもしれない?

隠し要素 その2 『デイトナUSA2』、『スカッドレース』のコースが出現

[スカッドレース]

『スカッドレース』のコースは，ボーナスステージ1として収録されている。ミッションモードのステージ4をクリアーすると，レースモードで選択できるようになるぞ。

このボーナスステージ1は，4コースで構成されている。最初のコースは海の中のチューブなど，近未来的な都心部のコースだ。2コース目はかなり短い。夜間の空港横を，直線的に走り抜ける。3～4コースは，山岳地帯，古代遺跡，コロシアムと続く。このあたりから急カーブが続き，難度がぐっと上がってくる。



↑広い道路で豪快な走りが楽しめるコースなのだ。

あの名作が蘇る



↑山岳地帯，古代遺跡のグラフィックは雄大そのもの。

[デイトナUSA2]

『デイトナUSA2』のコースは，ボーナスステージ2として収録されている。ミッションモードのステージ6をクリアーすると，レースモードで選択できるようになるのだ。

ボーナスステージ2は3つのコースで構成されている。スタートは印象的な遊園地のシーンから。直後に360度ターンがあり，ドリフトでバリバリに走れる。2コース目の序盤は市街地で，直線的な切り返しがきつい。後半は道路の道幅も広くなり，郊外へと進んでいく。最後はサーキットを1周してゴールとなる。



↑360度のカーブをドリフトで滑らせながら曲がる。



↑3コース目はサーキットを1周してゴールイン。

隠し要素 その3 マラソンレースの追加

ステージ11～15をクリアーすると，ステージ16～20が出現する。これらのステージはライバルと競いながら，10～30コース連続で走るマラソンレースだ。同時にレースモードでも，このマラソンレースが選択できるようになるぞ。腕試しには最適のステージといえるだろう。

[ステージ16(×10)]

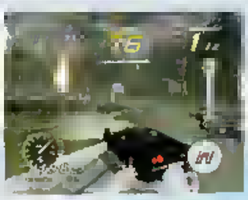
相手はジェニファーで，クルマはTestarossa。リバースコースはひとつもなく，最後のふたつはCloudy HighlandとTulip Garden。Cloudy Highland最後のS字に要注意だ。



↑ステージ数は短いが，最後の2ステージにS字が多いので難しい。

[ステージ17(×15)]

相手はサムで，クルマは288GTO。Cape Wayのリバースコースから始まり，序盤は難度の高いリバースコースが頻出する。序盤は我慢して走り，中盤の高速コースでタイムを稼ごう。



↑序盤は低速コーナーが続くコースが出てくる。安全第一で走ること。

[ステージ18(×20)]

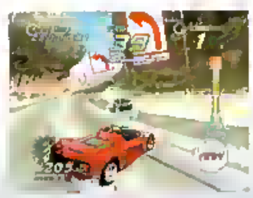
相手はクラリッサで，クルマはF40。リバースコースが入り乱れるので総合力が試される。ラストは長いドリフトの続くAncient Ruins。そのまえの工場地帯で引き離そう。



↑そろそろコース数が多くなるので覚えきれない。ふだんの実力が試される。

[ステージ19(×25)]

相手はホリーで，クルマはF50。コースは長いが，クルマの安定性が高いので走りやすいはずだ。ラストはAncient Ruins，Imperial Avenueと難関が続く。ミスは許されないぞ。



↑けっきょくは最後の2コースで決まる。ここでミスすると取り返せない。

[ステージ20(×30)]

相手はウルフで，クルマはF40。すべて走ると30分前後かかる，まさにマラソンレースだ。ラストはCape Way。ゴール手前の低速コーナーでウルフが近づいてくるぞ。



↑直線の多いコースでタイムを溜め込もう。最終コースが勝負ポイント。

戦略を練り直せ！ 難関ミッション ピックアップ攻略

ここでは101あるミッションモードのなかでも、難しいと思われるミッションについて攻略していこう。もっとも難しいと思われるのが、ドリフトとマックススピードだ。ドリフトはコーナーだけでなく、直線でもドリフト状態を保つ腕が必要とされる。マックススピードはマニュアル車が必須。ミスが連鎖しやすいので注意しよう。

STAGE 14.3 ハートコレクター

RANK POINT → AAA455 AA460 A465

ハートコレクターの中では、群を抜いて難しいステージ。加速タイプのクルマを選び、スピードにメリハリをつけて進むといい。

走るコースはCastle WallからImperial Avenueへと続く。①～④のゾーンを走るリクエストは全速で走ろう。④はコーンを跳ばすリクエストとなるが、ここも全速で曲がりたい。高速でコーンを飛ばしながらコーナーに突っ込み、ドリフトしながらコーンをきれいに全部跳ばしていく。


⬆ポイントはドリフトと、クルマを抜くリクエスト。このふたつをきっちりこなそう。

問題は⑤のドリフト。クルマにぶつからないようにくれぐれも注意しよう。ドリフトしながら減速し、安全第一で回っていく。⑥もスピードを上げると困難なので、ドリフトせず極端に速度を落として回っていこう。そのために、①～④のリクエストをフルスピードでこなすのだ。

Imperial Avenueでは、⑦と⑫のクルマを抜くミッションがポイントになる。時間に余裕があれば、このコースに入る手前でブレーキを踏み、あらかじめスピードを落としておこう。ほかのクルマの速度は、プレイヤーのクルマの速さで走る速度が変わる。つまり速度を落としていれば、ほかのクルマの速度も落ちるのだ。そして⑧のリクエストの直前から加速していこう。そうすれば少し多めにクルマを抜けるぞ。⑨～⑪のリクエストはスピードを落とし、⑫では再び加速してクルマを抜くこと。



COURSE NAME → Castle Wall

① 青を走って
② 赤を走って
③ 青を走って
④ コーンをとばして
⑤ ドリフトして
⑥ ぶつからないで



COURSE NAME → Imperial Avenue

⑦ 車を抜いて
⑧ ぶつからないで
⑨ 赤を走って
⑩ 青を走って
⑪ 赤を走って
⑫ 車を抜いて

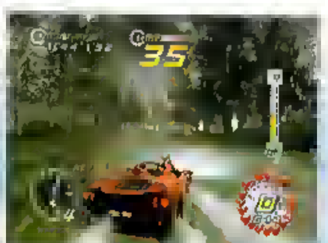
STAGE 15.4 ドリフト

RANK POINT → AAA1325 AA1380 A1435

Cape Wayリバースコース(以下R)から始まり、Ghost Forest(R)、Snow Mountain、Cape Wayと続く。まずクルマ選びだが、バランスタイプがお薦め。操作性が高いので、直線で車体を振ってドリフト状態を維持する操作がやりやすい。タイムを稼げばドリフトを低速で行えるので、最高速タイプを選ぶ手もある。

ポイントは、Cape WayのS字コーナー(Cape Wayマップの①)。直線的でドリフトをかけにくいが、ここで多少稼がないとクリアーは難しい。最初のCape Way(R)では320～340くらいは稼ぎたい。Ghost Forest(R)、Snow Mountainでは、カーブのあとの直線区間がポイント(Ghost Forestマップの②、③参照)。コーナーの出口で車体を左右に振ることによって、ドリフト状態を長く維持できる。Ghost Forest(R)終了時に650以上、Snow Mountain終了時に1050～1100のペースで進んでいきたいところだ。


⬆Cape WayのS字はぶつかりやすい。小刻みなドリフトを2回するのがコツ。


⬆コーナーのあとの直線は、車体を揺らしながらできるだけドリフトを維持しよう。



COURSE NAME → Cape Way

Cape Way(区間1・リバースコース) S字～最終コーナー付近

① S字区間に入るまえに少し減速。そして入り口で右に向けてドリフトをする。すぐに左に切り返し、コーナーを避けたら再び右にハンドルを切ってドリフト。そのままドリフトを維持する。

② まずは左コーナーでドリフト。ぎりぎりまで滑らせ、いったん立て直して再び左にドリフトする。すると今度は右に軽く曲がるので、右に切り返してそのままドリフト状態を維持し続ける。



COURSE NAME → Ghost Forest

Ghost Forest(区間2・リバースコース) 最初のドリフト区間付近

① コーナーに入るまえに減速しよう。路肩をこすったりぶつかってしまうと意味がない。右に低速でドリフトし、すぐに左に切り返す。切り返すときにブレーキを踏み直すと確実に曲がれる。

② ③ きついカーブをドリフトで曲がったあとの直線がポイントとなる。コーナーを立ち上がったら、車体を左右に振りながらドリフトを維持し続ける。狭い道幅をいっぱいに使って蛇行しよう。

STAGE 15.3 マックススピード

RANK POINT ➜ AAA805_AA958_A1010

コースはCloudy Highlandから始まり，Imperial Avenue，Tulip Garden，Imperial Avenue(R)と続いていく。低速コーナーが難しいので，初心者用のクルマが走りやすい。

最初のコース，Cloudy Highlandのドリフト区間は，単純なコーナーとS字の2ヵ所。ミスしないように219のハートをきっちり稼ごう。

つぎが問題のImperial Avenue。最初のS字コーナー(1の前半)はギアドリフトをかけて右に曲がり，すぐに左に切り返す。そのあと再び右コーナーになるが，それはドリフトせず走りきろう。(❶の後半)。ヘアピン(❶)を過ぎると，難関のS字コーナー(❸)になる。ここはギアドリフトをかけて内側ギリギリを回る。

Tulip Gardenは，中央のS字の連続(❺)が難関。最初の短いS字はまっすぐ走り，つぎの右コーナーでギアドリフト。すぐに左→右とドリフトしたまま切り返すのが正解。しかし難しいので減速してやりすこし，最後のS字(❻)を優先してもよい。

Imperial Avenue(R)は，最初のS字(❼)が非常にやっかい。ここで路肩をこすって減速すると，つぎのヘアピン(❶)でギアドリフトが使えなくなる。その場合はこの区間はあきらめて，ブレーキドリフトで確実にしのいでいったほうがよい。



⬆Tulip Garden中盤のS字は難しいので捨ててもいい。最後のS字を確実にこなそう。



⬆Imperial Avenue(R)の入り口のS字が難しい。ミスが尾を引かないように注意。

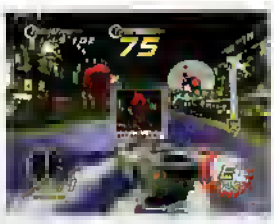
STAGE 14.4 スナップハッピー

RANK POINT ➜ AAA260_AA265_A270

コースはTulip Garden，Metropolis，Ancient Ruins(R)，Imperial Avenue，Cape Wayと続いていく。撮影区間に近づいたら減速し，低速でドリフトして撮影する。ここではMetropolisとImperial Avenueについてマップを使って説明しよう。

Metropolisでは，最初の❶～❸までのハートが難しい。カーブが緩いので，飛ばしているとそのまま通り過ぎてしまうからだ。スピードを落とし，速めにドリフトをかけよう。もうひとつの難しい場所が，長いヘアピンの出口にあるハート(❶)。かなり速めに，左に切り返さないと間に合わないので注意すること。

Imperial Avenueは，ヘアピンの⓬のハートに注意。最速ラインではまず撮影できない。減速してアウトから進入し，早めのドリフトで撮影する。最後のS字(⓭～⓯)は焦らず，ひとつずつ確実に撮影しよう。



⬅Metropolisの最初のハート。減速してドリフトする。



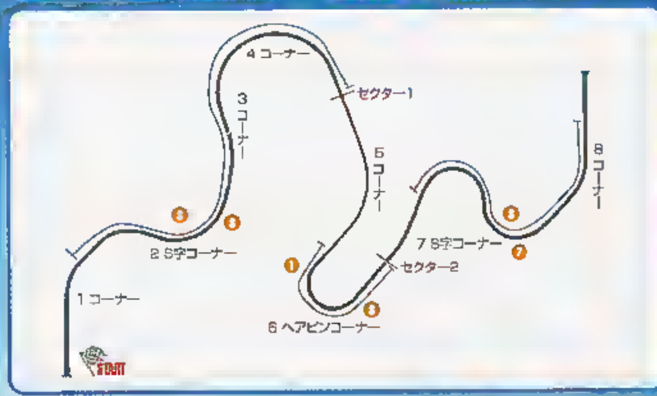
⬅Metropolisの2番目。ドリフトしたらすぐ撮影。



➡Metropolisの7番目のハート。走行ラインが重要。



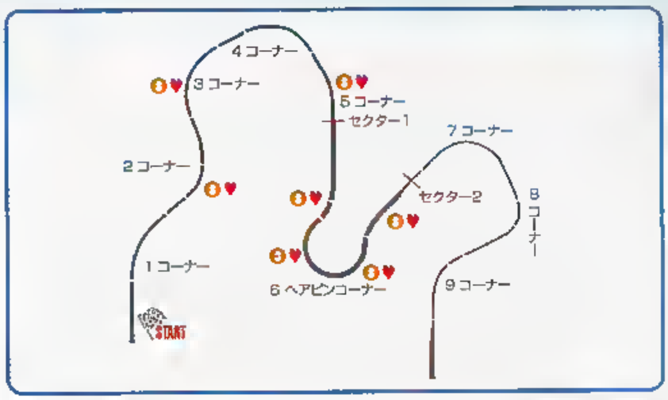
➡Imperial Avenueのヘアピンはアウトからかぶせる。



COURSE NAME ➡ Imperial Avenue(区間2、区間4)



COURSE NAME ➡ Tulip Garden(区間3)



COURSE NAME ➡ Metropolis(区間2)



COURSE NAME ➡ Imperial Avenue(区間4)

ついに最終決戦突入！ 大統領が地球を救う！

METAL WOLF CHAOS メタルウルフカオス

最終ミッション大攻略





全米各地の都市を解放したが、副大統領の凶行は止まらない。自由の女神防衛、ホワイトハウス奪還、ラスベガスでの決闘！　そして宇宙で決着をつけろ！

メタルウルフカオス	アクション
フロム・ソフトウェア	フロム・ソフトウェア
発売中（2004年12月22日）	7140円（税込）
HDTV、5.1ch	
DL　SR	15歳以上
12ブロック	――

ついに迎えた最終4ミッション。リバティ島ミッションからは、順番にクリアーしていかないと先に進めないようになっている。どのミッションも手強く、武器を十分に開発、生産していないとクリアーが難しいだろう。資金不足と感じたら、ほかのミッションをくり返して稼ごう。

MISSION 11

巨大戦車から女神を守れ！ リバティ島

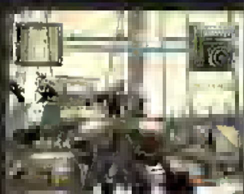
MAP DATA	
経済力	20/24
技術力	4/6
エネルギーポッド	1
救出人数	7

捕らわれのジョディは、自由の女神像の上。自由の女神もろとも破壊しようとする巨大戦車のミサイルを迎撃し、ふたりの女神を救い出せ！

クリアー条件：ミサイルの破壊　失敗条件：タイムアップ　ミサイルの発射

POINT 1 自由の女神に向かうミサイルを迎撃しろ

巨大戦車はプレイヤーを攻撃してくることはなく、ミサイルで自由の女神を狙ってくる。破壊されると終了なので、マシンガンを使ってミサイルを迎撃しよう。ミサイルは一定間隔で、左右の砲台から発射される。待ちかまえて確実に迎撃すること。



←砲台が光ると、ミサイルが発射される。マシンガンで迎撃だ。

POINT 2 ミサイル砲台を破壊せよ

ミサイルは一定間隔で発射されるので、迎撃した直後にミサイル砲台の破壊に専念しよう。正面から確認できるミサイル砲台は全8カ所。バズーカでロックできる砲台を確認し、破壊していこう。ただし、ミサイル砲台をすべて破壊すると第二形態になってしまう。砲台を1個残した状態で、第二形態で邪魔となるパーツをさきに破壊しておくと楽だ。

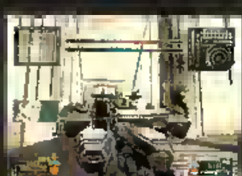
狙うのは、中央にあるレーザー砲台と、足元のバンパー部分。残しておくと厄介なので、確実に破壊しておこう。レーザー砲台の左右にはマシンガン砲台があり、片方を破壊した時点で第二形態に入るぞ。



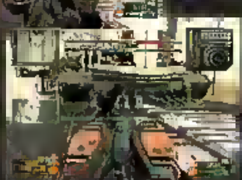
←ミサイル砲台は8カ所。バズーカで狙い撃ちしよう。



→砲台をひとつ残した状態で、パーツの破壊に移行だ。



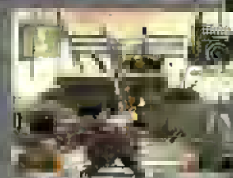
←中央のレーザー砲台は強力なので、確実に破壊。



→足元のバンパーも破壊しておかないと厄介な存在だ。

オススメ装備

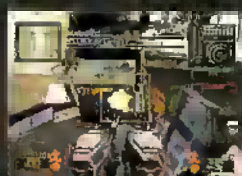
LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
バズーカ	マシンガン
ショットガン	ショットガン
バズーカ	バズーカ
アサルトライフル	アサルトライフル



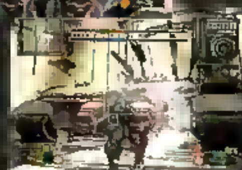
ミッションの前半はミサイル迎撃が求められるので、マシンガンは必ず装備しておくこと。後半は火力勝負となるので、攻撃力の高い重火器を用意しよう。なかでもSHGR（ショットガン開発度MAX）がオススメ。両手に装備できれば、後半戦が楽になるはずだ。開発が間に合わないようなら、攻撃力の高いバズーカに入れ替える。戦車はEN防御が高いので、実弾系で攻めよう。

POINT 3 全火力を戦車に向けろ！

第二形態に入ったらミサイル迎撃はあきらめ、全火力を戦車に向けよう。まず狙うのは、左右のキャタピラ部分だ。ここを破壊すると進撃速度が落ちるので、確実に破壊したい。あとは戦車に張り付きながら、両手バズーカやショットガンで攻撃し続けるのみ。正面からミサイルを撃たれるが、気にせず攻撃を続けること。やられるまえに破壊するのだ！



←まずはキャタピラを破壊しよう。速度が落ちるぞ。



→全火力を戦車にぶつけよう。両手SHGRが理想的だ。



←援軍が撃破するまではミサイルを止めてくれる。



→ミサイルは左右に避けながら、戦車攻撃に集中だ。

救出・回収POINTピックアップ

捕虜がつかまっている檻は、橋の最後尾に2個。いきなり助けに行くと自由の女神が破壊されてしまうので、ミサイル砲台をある程度破壊してから助けに向かうこと。最後尾までは距離があるので、ブーストダッシュを使おう。



↑ある程度砲台を破壊してから救出に向かえ！

MISSION 12 さまざまな仕掛けに注意

ファイトハウス

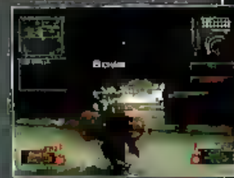
MAP DATA	
破壊力	30/45
技術力	6/13
エネルギーポッド	6
救出人数	24

地下の5つのターゲットエリアを殲滅、地上へと続く大型ミッション。出現する敵の種類も多いため、装備する武器を考えさせられるところだ。

クリアー条件：ホワイトハウスへの通路解放　失敗条件：メタルウルフの破壊

オススメ装備

LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
バズーカ	アサルトライフルEN
バズーカ	マシンガン
ミサイル	グレネード
レールガン	レールガン



数種類の武器で苦手をなくしバランスよくしたい。ターゲット破壊はバズーカでゴリ押し。対実弾耐性があるものはアサルトライフルENを併用していくといい。左手にグレネード、右手にバズーカを持ち、回転率を上げてみるのもいいだろう。レールガンを装備している枠はスナイパーキャノンにしても有効。開発が進んでいるほうかプレイヤーの好み、使いやすさで選ぼう。

POINT 1 レーダー妨害エリア

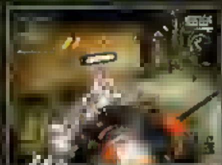
MAP上でもっとも南に位置するターゲットエリアから攻め込もう。エリア内ではレーダー障害を受けるので通路からレールガン、スナイパーキャノンで可能な限り撃破。なお、このエリアからは逆時計回りで進もう。



←時限爆弾は3つ。中央のものは捕虜を巻き込んでしまうので慎重に対処しよう。

POINT 2 バーストユニットを回収

ここのターゲットエリアは実弾耐性が高い。優秀なレールガンがあれば活用しよう。うまく隠れながら溜めると損害を抑えられる。なければバズーカとENアサルトライフでも十分に対抗できるので問題ない。



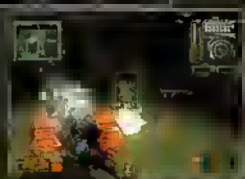
➡中央のくぼんだところにバーストユニットがある。必ず回収すること。

POINT 3 毒ガスエリアを撃破せよ

ターゲットエリア内に進入すると毒ガスの罠が作動する。入るまえに通路で装甲歩兵を1体倒してしまおう。このまま通路からレールガン・スナイパーキャノンを駆使すればすべて破壊できる。正攻法でいくならばバースト攻撃を使っていこう。捕虜はいないので気にせず思いっきり攻撃できる。もし撃ち漏らしのターゲットがあれば、速やかに破壊すること。時間的には余裕がある。毒ガスが解除できたら残った装甲歩兵2体を倒し、移動しよう。



←エリアに進入したらバースト攻撃を発動させよう。



➡最後でいいので、装甲歩兵はすべて破壊すること。

救出・回収POINT ピックアップ

POINT 1のレーダー妨害エリアの捕虜救出にややコツがいる。ここには3つの時限爆弾があり、中央が爆発すると捕虜を巻き込むので注意。まず左の時限爆弾を通路からの射撃で破壊し、誘爆させる。このあとに、その場所へ行き、振り返るように下を向くと檻が見える。



←破壊したターゲットの位置へ。中央の時限爆弾が作動しないように。



➡中央の下、低くなっている位置に捕虜がいるので軽火器で狙う。



←通路からのレールガンなどで左のターゲットを破壊。



←この捕虜自体は自爆する檻でないが、慎重にいこう。

POINT 4 爆弾トラックに注意

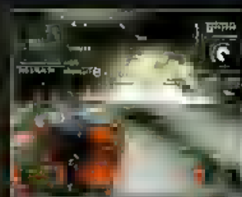
エリアに進入しようとするところで自爆するトラックが突進してくるので注意。あらかじめバズーカなどの速射性があり、破壊力が高いものにチェンジしておくこと。エリア奥にはミサイル歩兵が。評価である迎撃ポイントを稼ぐには絶好の場所。



←エリアの手前、通路上ですでにトラックが反応してくる。

POINT 5 歩兵の包囲を突破せよ!!

地下最後のターゲットエリアは歩兵群。ここではグレネードが活きてくる。細かい狙いは定めず、撃ち込んで蹴散らそう。すべてのターゲットを破壊したらスタート地点付近へ。隔壁が開かれるので地上のホワイトハウスへと移動しよう。

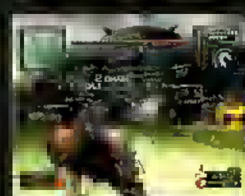


←盾歩兵には、後方へ着弾するように使用すると効果的だ。

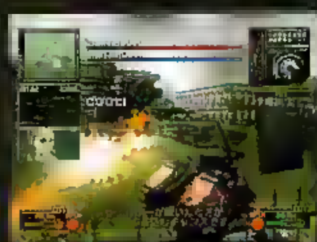
POINT 6 ホワイトハウスを取り戻せ！

まず地上に出てから行いたいのが、ヘリコプターの排除。ミサイルでの攻撃を基本とし、低空で飛行するものに対しては、バズーカやアサルトライフルを併用するとより早く撃破できる。つぎに戦車群。中央に密集しているので無理に接近せず、着陸しているヘリコプターを遮蔽物として利用する。ここでレールガンを最大溜めまで行い攻撃力を高めておこう。ファイトハウスからのミサイル群も避けられるお得な位置だ。あとは一瞬だけ射線が取れるよう移動し撃ち込む。そして再び同じ場所に隠れれば被害は最小限に抑えられる。

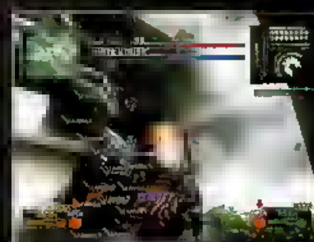
ファイトハウスに対しては、マシンガンでミサイルを迎撃し、バズーカなどの武器で開いたシェルターに撃ち込むのが基本。周囲の歩兵に対しては、グレネードで一掃するといい。なおシェルターの開閉を無視して攻撃しても可。また、貫通能力まであるとホワイトハウスをも傷つけてしまう場合があるので注意。



←正攻法の場合は、左右に移動しながらミサイルを迎撃する。



⬆レールガンの最大溜めで戦車群に対抗しよう。接近すると逃げてしまうぞ。



⬆攻撃されにくい位置でレールガン溜め。撃った先が貫通する角度が理想だ。

MISSION 13

最終決戦間近!!

ラスベガス

MAP DATA	
経済力	65/79
技術力	1/8
エネルギーポッド	1
救出人数	24

副大統領との1対1の決戦が多く用意されたミッション。敵自体の数は少なくザコ的な相手もいない。シールドユニットを効果的に活用したい。

クリアー条件：副大統領撃破　失敗条件：メタルウルフの破壊

オススメ装備

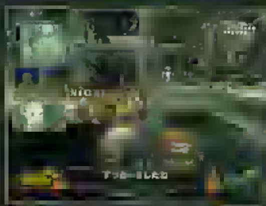
LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
バズーカ	アサルトライフルEN
バズーカ	ハンドガン
レールガン	レールガン
スナイパーキャノン	スナイパーキャノン



プレイヤーの好みで大きく装備が変わる代表的なミッション。ハンドガンの開発が間に合ってなければ、アサルトライフルかマシンガンにしよう。レールガンは初期～標準的なもので十分戦力になるが、スナイパーキャノンはある程度開発を進めておくと楽になる。なければ火力アップのためにバズーカを装備か、ヒットしやすいミサイルを装備していくのもいいだろう。

POINT 1 VS 戦車・巨大ヘリ

前方にヘリコプター、後方に戦車と挟まれた状態からスタート。後方の戦車からいきなりエネルギー弾がくるので回避しつつ飛び越し、橋を渡ってしまおう。あとは左右のスペースを利用しつつ移動しながら射撃。戦車撃破後はヘリコプターの真下に潜り込むような位置へ。これで格段にミサイルを食らいにくくなる。どちらの敵もバズーカかレールガンあたりでオーケー。なおヘリコプターから武器が出現するが、高い位置で撃破すると回収できないことがあるので注意。低空時を狙うこと。アイテムを回収してつぎへ。



➡エネルギーポッド回収後なら即橋落下でもいい。



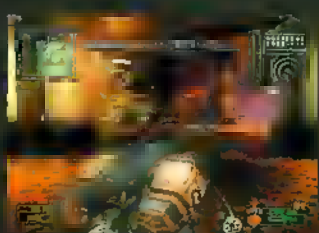
➡ヘリを低空時に撃破しないと武器回収不可に。

POINT 2 第1ラウンドinカジノ

スロットマシーンがひしめく場所での戦闘。手前側にあるふたつのアタックデバイスを有効に利用すると、楽な展開に持ち込める。基本的な立ち回りは、射程が長めのアサルトライフルでけん制しつつ、バズーカを叩き込む。ただ立ち止まりながらでは、あっという間に被弾してしまうので、つねに移動しながらでの射撃になる。近いときは横方向，遠めのときは前斜め方向へ移動しバズーカの有効射程まで間合いを詰める。ブーストでの移動も併用しよう。なるべく視界にとらえるようにし、見失ったら即レーダーで位置関係を把握するように。つねに正面方向になるよう向きを調整しておくことも大事。スロットマシーンで視界はよくない。



⬆バズーカの有効射程距離内での戦闘。アサルトライフルはつねに撃ち続ける。



⬆次ステージへ追いやったらシールド回復とバーストアイテムを忘れずに回収。

レールガン法

柱を遮蔽物としてレールガンを溜める。これは徹底して行うこと。通常広場ではすぐに被弾してしまい，とても溜めることはできない。やはりレーダーで位置関係を把握するのがコツ。アタックデバイスと併用できれば理想。



➡一撃離脱。開発がそれほど進んでなくても2発ほど当てればいい。

グレネード法

下に降りずに，上からのグレネード攻撃でダメージを与える。グレネードのみで倒そうとすると複数装備してくる必要がある。時間はかかるがノーリスク。リボルバー式のグレネードを使用するといい。全弾撃ちつくそう。



➡とにかくバラ撒く感覚でいいので気楽。少しでも削るために撃つべし。

POINT 4 アーケード街での死闘

副大統領機がアーケード上にいるときは，射程B以上のアサルトライフルで下に降ろそう。最初はプロテクトデバイスをともなってバズーカ射程内へ。距離があるとマルチミサイルを連射されるので，マシンガン系武器がないと迎撃がつらい。そのときは移動のみでかわす。近距離ではカジノでの基本立ち回りと同じくアサルトライフル＋バズーカで。途中でアタックデバイスを取るといい。



➡近すぎず遠すぎずで立ち回るようにする。

スナイパーキャノン法

慣れるといちばん簡単。手前のプロテクトデバイスのところで間合いをできるだけ開け、標準を合わせる。いろいろな攻撃を仕掛けてくるが，基本は射程外。こちらへ歩いてきたところでスナイパーキャノンを撃ち込む。



⬅射程内かどうかを判断するには、副大統領機の右下に注目しておく。



➡「TARGET」という文字が出れば間合い内。じっくり待つのだ。

POINT 4 副大統領を追い詰めろ！

いよいよ最後の3回目の決闘。基本立ち回りは同じで，バズーカ射程内で勝負。遠めのときはアサルトライフルなどでつねに牽制。なお、密着しすぎるとお互い射線が取れなくなる。頃合いを見計らって間合いを離すこと。耐久力を減らすとバースト攻撃してくるので、ブーストで避ける準備を。円を描くように移動しよう。なお、ハンドガンのM45が開発されていれば楽。サイトが広く高威力で簡単に倒せる。弾薬数には注意。



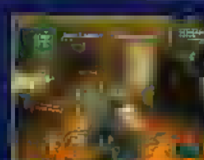
⬅バズーカでなくレールガンもいい。溜め作業はいかに避けるかになる。



➡バースト攻撃をブーストで避けたら、今度はこちらのバースト攻撃。

救出・回収POINT ピックアップ

ここでのミッションは、これと言って難解な捕虜救出作業は用意されてない。カジノの北のカーテン内に隠れている捕虜。カジノを抜けてアーケード直前の自爆する檻に注意しておく程度だ。階段の下にも何ヵ所か隠れているが、見逃すようなことはないだろう。



⬅カジノは2ヵ所。カーテン内と階段下にもうひとつ捕虜がいる。



➡階段を降りると正面に自爆する檻が。速やかに破壊して救出しよう。

MISSION 14

副大統領と決着をつけろ！

宇宙ステーション

MAP DATA	
総耐力	5/10
技術力	15/20
エネルギーポッド	1
救出人数	16

副大統領を追い詰め、舞台は宇宙へ！ しかし、宇宙ステーションでは副大統領の切り札、アルティメットウェポンが大統領を待ちかまえていた！

クリアー条件：ミサイルの破壊　失敗条件：タイムアップミサイルの発射

オススメ装備

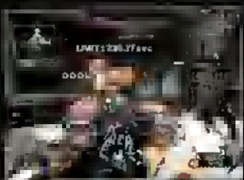
LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
ショットガン	アサルトライフルEN
バズーカ	ハンドガンEN
バズーカ	ショットガン
レールガン	レールガン



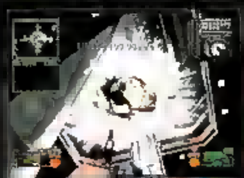
左のショットガンはSHGR、右のハンドガンはM45/EN限定。このふたつは、エレベーター内のサイボーグ兵対策のもの。高額だがサイボーグ兵を簡単に倒すことができるぞ。用意できない場合は、左にSG1/CH、右にバズーカでもいいだろう。右のショットガンはSG1/CHに限定する。チャフはアルティメットウェポン戦で絶大な効果を発揮するので、必ず用意してもらいたい。

POINT 1 サイボーグ兵を倒す火力を持て

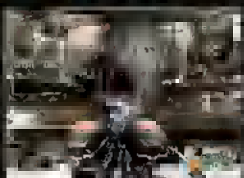
スタートすると、いきなり300秒のカウントダウンが始まる。制限時間内につぎのエリアへ移動しなければ、ゲームオーバーになってしまうのだ。MAPの中央にはエレベーターがあり、これを使って上へ向かう。エレベーター上昇中には、サイボーグ兵がつぎつぎと襲い掛かってくる。SHGRやM45/ENがあれば、これを装備して倒していこう。なければバズーカを装備し、吹き飛ばして下層へ落としてしまおう。外周には捕虜の檻があるので、見逃さないように。途中にある3枚のシャッターを破壊すれば、最上階の電磁塔エリアに到着する。シャッターは迅速に破壊しよう。



←強力な火器があれば、サイボーグ兵を倒すことが可能だ。



←シャッターは簡単に壊れる。早めに破壊していこう。



→外周の狙撃兵に対しては、足元を破壊することで倒せるぞ。



→外周には捕虜の檻がある。見逃さないように注意を払おう。

POINT 2 電磁塔を全力で破壊しろ

3枚目のシャッターを破壊すると、最上階に到達する。ターゲットとなる電磁塔が14個あり、これを時間以内に破壊しなければ先へ進めない。まずは厄介なサイボーグ兵3体を破壊してしまおう。倒したあとは重火器を装備して、電磁塔破壊に専念。電磁塔は非常に硬いので、トリガ引きっぱなしで攻撃を続けよう。すべての電磁塔を破壊すると電磁バリアが解け、扉が破壊可能になる。このとき、右手武器はチャフに切り替え、奥に待つボス戦に備えよう。



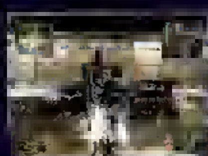
←電磁塔は非常に硬い。全火力を向けて破壊に集中しよう。



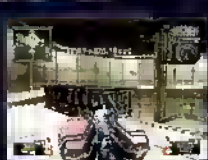
→扉破壊まえに、ボス戦装備に切り替え。チャフは忘れずに。

救出・回収POINT ピックアップ

捕虜の檻は1枚目のシャッターを破壊したあとに2個、2枚目のシャッター破壊後に3個ある。捕虜を救出するときは檻まで近づいて、確実に破壊しよう。エレベーターは自分の位置まで降りてくるので、心配は無用だ。3枚目のシャッターを破ると戻れないので注意。



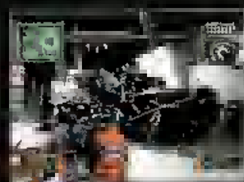
←檻は外周に設置されている。上りながら、周囲を確認しておくこと。



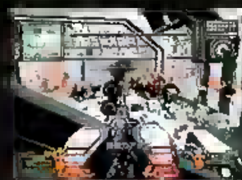
→救出するときは、檻へ近づいて破壊するのが確実。残り時間には注意。

POINT 3 チャフでミサイルを無力化せよ！

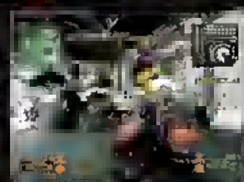
アルティメットウェポン戦で注意する攻撃は誘導ミサイルなのだが、チャフを一定間隔で発射することで無力化することができる。絶えずばら撒いておこう。離れながらバズーカで攻撃し、コンテナのアイテムを回収する。バーストユニットと軽火器実弾は必ず回収したい。回収後は階段に上り、上からアルティメットウェポンの回転砲台を狙い撃ちしよう。いくつか破壊しておくと、第二形態での戦闘が楽になるのだ。



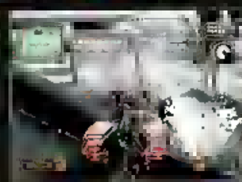
←誘導ミサイルはチャフで無力化できる。定期的に使おう。



←階段を途中まで上がり、上部の回転砲台を狙い撃ちしよう。



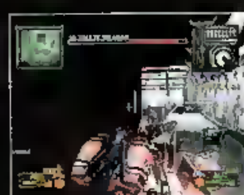
→外周へ誘導し、コンテナを破壊。アイテム回収が楽になる。



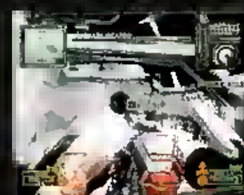
→いくつか破壊しておくと、第二形態での戦いが楽になるぞ。

POINT 4 レールガンを撃ち込んで倒せ！

第二形態に移ったらそのまま階段を上り、柱の陰に身を隠そう。誘導ミサイルもなかなか当たらないはずだ。南側の柱の陰にはアタックデバイスがあるので、そこに隠れながらレールガンを溜め始めよう。溜めきったらアタックデバイスを回収し、アルティメットウェポンに攻撃。電磁バリアが外れた瞬間なら、大ダメージを与えられるぞ。柱の陰を利用してレールガンを溜め続ければ、安全に倒すことができるだろう。最後の一押しに、バースト攻撃を使ってもいい。一気に倒してしまおう。



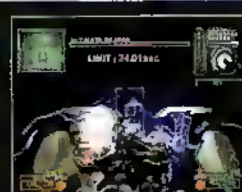
←柱の陰でレールガンを溜め、アタックデバイスを回収して攻撃だ。



←チャフに余裕があれば、撒きながらバズーカでも問題なく倒せる。

POINT 5 あせらずにミサイル一点集中！

第三形態は、ミサイル発射態勢のアルティメットウェポン。制限時間は30秒しかないので、ミサイルに集中攻撃すること。右にアサルトライフル、左にバズーカと射程距離のある武器で攻撃しよう。バースト攻撃があれば、一瞬で倒すことも可能だ。



←発射台の足元まで近づき、見上げながらミサイルを集中攻撃だ。



因縁の対決に終止符を！

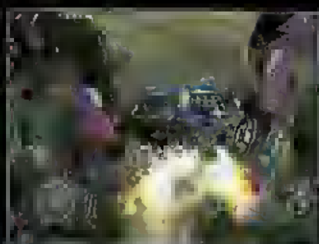
ミッション内容に応じて、大小さまざまな兵器にシームレスに乗りこめるのが魅力の『メック アサルト 2』。徐々に明らかになっていく、前作とのつながりにも注目だ。

action
メックアサルト2：ローンウルフ
バトルメカアクション
マイクロソフト
Day 1 Studios
発売中（1月20日）
7140円（税込）
5.1ch
OP
16歳以上
417ブロック

MECHASSAULT 2 LONE WOLF

中盤ステージ（6～10）を攻略する!!

新兵器のテストのためたまたま立ち寄った惑星で、謎の敵部隊に襲われたウルフ竜騎兵団の三人組。"敵の敵は味方"とばかりに、わけありげな女海賊や、劣勢の貴族軍と協力関係を結んでいく一行だが、戦況はますます混沌の色を深めていくのだった……といったあたりまでが、ストーリーモード序盤5ステージまでの流れ。今回攻略対象となる中盤5ステージは、敵の正体が明らかになる、物語の要というべきポイントだけに、華麗に突破したいものだ。これまでの経験を生かしたアクションテクニックを駆使して、難関をくぐり抜けていこう!



↑さらに激しさを増す攻撃を突破できるか!? そして、その先で主人公が見るものは……。

何かと役立つ ちょっといいテクニック

オーバーヒートに御用心

エネルギー系の武器は総じて発生熱量が高く、反対に弾道系は低い。戦闘が長引く際は、これらの特性を考慮してオーバーヒート（武器発射効率の低下）を防ごう。



追尾弾もしぶとくかわせ

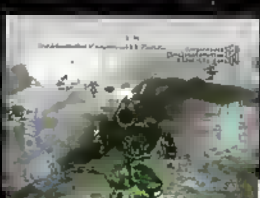
追尾タイプの武器は、直線的な軌道を十分に描かせてから、す速く移動するとかわしやすくなる。武器の種類による"避け"のタイミングの差を叩きこもう。



Xbox Live マルチプレイ チーム戦の極意とコツ

個人の技量を仲間のために生かすのが気持ちいい、マルチプレイのチーム戦。その独特の戦術を紹介！

敵を倒す、敵軍フラッグを奪う、自軍拠点を守りつつ敵拠点を攻略……などのチーム戦では、すべてのプレイヤーが同じようにメックで攻め立てていては、真の勝利はつかめない。単体では非力な兵器を仲間のサポート役として使いこなすプレイヤーが、チーム内に最低ひとりは必要だ。Xbox Liveによる不特定多数のプレイヤーと行うチーム戦では、状況に応じてさまざまな役割を担えるようにしておきたい。



←主戦力となるメック部隊が強力な火力で敵陣に踏み込むには、仲間の献身的な支援行動が欠かせない。



→ボイスチャットを駆使することで、より細やかな連繋プレイが可能に。受け持つ役割に徹する姿勢が重要だ。

バトルアーマーの役割

敵メックを制御不能にできるニューロハック機能は、前線での混戦時に仕掛けるほど効果的。ときに小さい機体を生かしてのゲリラ戦法で活路を見出すのもアリ。

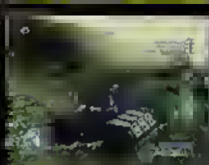


←物陰からのモルタル砲援護射撃も有効。

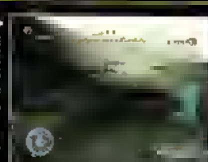


←ジャック回避が得意な敵は深追い禁物。

タンクの役割



→前線から離れた高台が理想のポイント。



→無痕跡時の目立たなさは奇襲向き!?

狙撃モードでメックの脚部に攻撃を集中することで転倒させられる主砲の使いかたがポイント。VTOLとの連繋でつねに武器をパワーアップ状態にしておきたい。

VTOLの役割

チーム戦でもっとも重要な存在がVTOL。つねに仲間が必要とするアイテムを適所に運び続けることが、局地戦の優劣を決めるといっても過言ではない。



←砲台設置・爆弾投下などの攻撃補助も。



←タンクやバトルアーマーの輸送も可能。

ステージ6

メックショッピング

攻略チャート

1 敵基地に潜入 ▶ 2 敵メックを強奪 ▶ 3 イカロスに帰還 ▶ 4 イカロスに接近する敵部隊を迎撃

圧倒的な兵力で各地に攻撃を仕掛ける謎の敵組織。自軍の戦力を増強すべくナタリア少佐が下した任務は、敵基地からメックを強奪するという図々しいものだった。

バトルアーマーを装着して敵基地に侵入し、メックに乗り換えてイカロスに帰還……のくり返しが基本の流れに。乗り換え時の周囲の安全確保が、クリアーするための必須条件だ。腕に自信があれば、一度の侵入で基地の完全鎮圧に挑戦しよう。



⬆イカロス付近に待機しているVTOLにつかまって、上空から乗り込もう。

1のポイント　基地をメッタメタに破壊し尽くせ!?

敵基地は、中央部でふたつのエリアに分かれている。それぞれ、建物の屋上に設置されている砲台の破壊、増援部隊のタンクが無尽蔵に出現するゲートの封鎖を優先することで、以降の展開が楽になる。VTOLにつかまっての上空からの攻撃は、攻撃力が若干アップするものの被弾しやすいぞ。



⬆まずは高台から目につく敵兵器を破壊。その際には強奪対象のメックを巻き込まないように。



➡増援部隊が出現するゲートはモルタル砲で一気にカタをつけるべし。



⬅パイロットが乗っているメックは、あとでニューロハックしてもいい。

ワンポイントメモ　VTOLにつかまれ!

VTOLにつかまった状態のバトルアーマーは、ショットの威力と連射効率が上昇する。ただVTOLの移動はオートのため、乗っているあいだはつねに全方向を警戒する必要があるぞ。



⬆危ないと思ったらジャンプジェット作動で離脱せよ。

4のポイント　対抗するならよいメックで

攻め込んでくる敵部隊を撃退するには、バトルアーマーやクーガーではパンチ力不足。敵基地の奥側から奪ってきたマッドドッグに乗り込んで、圧倒的な火力で押し切ろう。

➡マッドドッグのやや重たい操作性に慣れておこう。



ステージ7

惑星テストリアでの戦闘

攻略チャート

1 湿地区を渡る ▶ 2 クリタ家部隊と合流 ▶ 3 対メック部隊戦 ▶ 4 対アサルトメック部隊戦

予定外の寄り道を経て、当面の目的地・惑星テストリアに到着した一行。奪ったばかりのメックに乗り込んで、厳しい戦闘を強いられているクリタ軍の援護に向かうメックウォリアだった……。

前のステージとはうってかわって、始終豪快なメック戦が展開。マルチプレイモードのチーム戦の感覚で、援軍とつかず離れずの位置関係をキープしつつ、つぎつぎとやってくる敵部隊を撃破しよう。



⬆後ろ髪をしばってすっかり"戦闘モード"に入っているナタリア少佐。

3のポイント　共同戦線の張りかた

合流するクリタ軍のメックは2機。彼らが撃墜されることによるペナルティーはこれといってないものの、つねに多勢に無勢を強いられる戦闘を乗り切るためには、ステージ終了時まで生き延びていてもらった方がよい。ある程度、味方の戦闘リズムを尊重した戦いかたを心掛けよう。破壊した敵メックの爆風に味方メックを巻き込むなんて、もってのほかだぞ!



⬆出すぎず引きすぎず、味方部隊を戦場に導こう。

ワンポイントメモ　補給物資は確実にゲット

VTOLから何らかのパワーアップアイテムが投下される際には、ナタリア少佐の音声メッセージが入る。戦闘に熱くなり過ぎて、うっかり聞き逃すと、投下地点を確認しそこなうぞ。



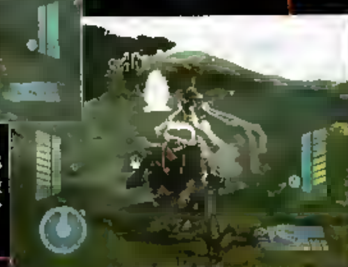
⬆合図が聞こえたらレーダーでおおよその位置を確認。

4のポイント　アサルトメックを恐れるな!

ストーリーモードでは初の対決となるアサルトメック。機体の迫力もさることながら、攻撃を一点に集中させたときの破壊力は、決してあなどれない。この場面では2体出現するが、プレイヤー機のみで一騎打ちを挑もうなどとは考えず、味方メックが攻撃を仕掛けているほうの機体に攻撃を集中させ、1体1体確実に始末していこう。この時点でフィールドにあるパワーアップアイテムは惜しまずゲットするべし。フルパワーアップさせた武器なら短期決着も不可能ではないぞ。

⬅接近戦を仕掛けるのは危険! 出現したら一定の距離を保ちつつ、つねに動きを観察しよう。





➡正面からの攻撃は味方部隊に任せ、プレイヤー機は敵の背後に回りこんで援護射撃するのが、理想の形。

ステージ8

沼地の破壊

攻略チャート

1. ミサイル施設を発見する
2. ミサイル施設を破壊（×4）
3. イカロスに帰還
4. 敵基地のドロップシップを攻撃

まずは、惑星テストリアに広がる沼地に存在する、敵組織のミサイル施設を発見し、すべて破壊。そのあといったんイカロスに合流し、敵基地に攻め込む……という、これまでになかった長丁場のミッションだ。

ステージ開始時の初期兵器はバトルアーマーだが、このまま進むのはまず不可能。おなじみのニューロハックで手っ取り早く手近な敵メックを乗っ取って、ミサイル施設をガンガン破壊しまくろう。

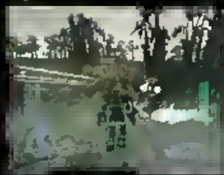


⬆各ミサイル施設には厳重な警備が敷かれている。油断は禁物だ。

1 ワンポイント 理想的なファースト・コンタクト

スタート地点からもっとも近い位置にあるミサイル施設ではトールが待ちかまえている。遠距離でも容赦なく攻撃してくるので、地形の凹凸に隠れながら接近しよう。上空を飛び回って何度も空爆を仕掛ける戦闘機は、早めに破壊しておこう。

トールには、ニューロハック後すぐに乗り込むのも手だが、間髪を入れずに接近するもう1機のトールもジャックするのも悪くない。



⬆ニューロハックを仕掛けるときは思いきりのよさが肝心だ。

ワンポイントメモ ヘビーメックに突進は禁物

同じ機体だからといって、対トールに真っ向からの勝負を挑むのは無謀。後退しながら地道に攻撃し続ける戦法が、もっとも損害を抑えられる。シールドの作動タイミングも重要だ。



⬆後方の視界が良好なことを確認して戦おう。

2 ワンポイント 上空にも気配りを

ミサイル施設間を移動するときや施設防衛メックとの戦闘時に意外に邪魔なのが、上空を飛び回る戦闘機。レーザーを撃ちながらプレイヤーの頭上を通過し、旋回して再び接近……をくり返すだけに、ファーストコンタクト時に確実に仕留めておきたい。つねにレーダーを確認し、一直線で向かってくる敵がいたら、すかさず上空を見上げて迎撃態勢を整えよう。



⬆撃墜後は、墜落してくる機体の直撃を避けよう。

3 ワンポイント どっちのメックにするべきか

イカロス付近に止まっているマッドドッグに乗り換えると、岩場のショートカットができなくなってしまう。つぎのステージの展開を考えても、トールのままのほうがいいようだ。

⬅接近戦を仕掛けるのは危険！ 出現したら一定の距離を保ちつつ、つねに動きを観察しよう。



メカファイル No.07 マッドドッグ

搭乗可能ステージ：6.7.8(9)

装備武器
- パルスレーザー
- オートキャノン
- クロスボウミサイル

特殊機能
- ターゲットジャミング

接近戦を有利に進めるための装備に特化したヘビーメック。ディフェンス面に関しては、機動力がいまひとつなうえにジャンプジェットも未装備とあって、緻密なヒット＆アウェー戦法は期待できない。長丁場のステージでは、回復アイテムを取るタイミングが重要だ。



メカファイル No.09 ウシエル

搭乗可能ステージ：10

装備武器
- PPC
- マシンガン
- クロスボウミサイル

特殊機能
- ジャンプジェット
- AMS

ミディアムメックの中でもバランス・タイプに属するウシエル。ますますの機動力、ジャンプジェットによる空中移動、対エネルギー兵器用シールドを駆使すれば、そう簡単にはやられないだろう。PPCは、十分に溜めた状態で敵に命中させることで、甚大なダメージを与えられる頼もしい武器。敵との距離を十分にとりつつPPCを確実にヒッ[illegible]ねに有利に戦える。



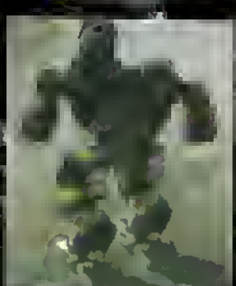
メカファイル No.08 トール

搭乗可能ステージ：8(9)

装備武器
- ミディアムレーザー
- マシンガン
- クロスボウミサイル

特殊機能
- ジャンプジェット
- 反応型アーマー

いかつい図体のわりに、装備武器は決定力不足の感が否めない。しかし装甲自体はタフなので、ジャンプジェットと、弾道型兵器のダメージを無効化するシールドの使いようによっては、しぶとさを発揮できる。接近戦ではパワーアップしたマシンガンで挑みたい。

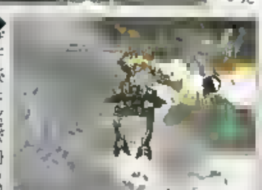


メックよもやまばなし

ストーリーモードでは各タイプのメックの特性を生かしたステージが用意されているものの、いざマルチプレイとなると、火力の強い大型メックが圧倒的に有利となる。戦術もあってなきが如し、とにかく弱っている敵を狙い撃ちしてポイントを稼ぐ……という戦法が主流になってしまう。そんな中にあって、いかにこだわりをもったプレイスタイルを貫けるかが、マルチプレイのおもしろさだ。



⬅自滅覚悟のゴリ押しだけじゃ芸がない……よね。



➡ぴょんぴょん飛び回るのも、個性的な戦いかた。

ステージ9

新たなる発見

攻略チャート

1 スパイダーメックを破壊

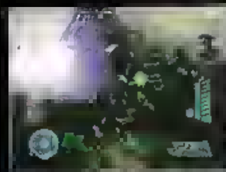
レーダーに突如出現した、巨大なエネルギー体。その正体は、蜘蛛のような脚で高速移動する、特殊なメックだった！　初のボス戦ということで気合を入れてかかろう。



←ただならぬ気配に警戒心を強めるメックウオリア。

1 ワンポイント 立ち止まってはダメ！

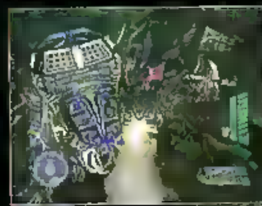
プレーヤーキャラめがけて猛然と突進を仕掛け、手前に来たところで前脚を振り下ろすスパイダーメック。敵が距離をとったら目視ですばやく位置を確認し、上半身をその方向に向けたまま、横方向または後方に移動し続けよう（ここで少しでも[illegible]脚攻撃の餌食に……）。うまく攻撃をやり過ごしたら、敵のサイドに回りこんで、脚を1本ずつ集中砲火！



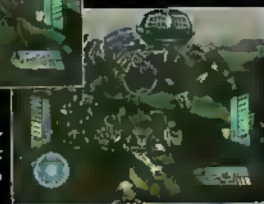
↑正面に[illegible]極太レーザーを浴びてしまう。

ワンポイントメモ ヘビーメックに突進は禁物

トールで戦うと、ジャンプジェット機能を有効に使うことで、突進を余裕をもって回避できる。スパイダーメックが目の前に迫ってきたら、やや早めのタイミングでジャンプし、飛び越えるような軌道を描けば、簡単に背後に回れるぞ。



←ジャンプのタイミングは早すぎても遅すぎてもダメ。ヤバイかも……と思う直前がベスト。



➡回り込んだらやや離れた地点に着地して、いったん逃げ出すまでひたすら攻撃。このくり返しだ。

ステージ10

死の谷

攻略チャート

1 周辺を偵察し武器をパワーアップ ▶ 2 敵部隊を撃破しつつゲートを通過 ▶ 3 渓谷を越え街を探す ▶ 4 街に続くゲートを通過

惑星ノースウインドで戦う竜騎兵団のSOS通信により、敵の正体がワードオブブレイクであることが判明。その矢先、ノースウインド地表から攻撃を受けた一行は、イカロスで着陸し、敵の拠点となるノーザンシティーへと向かうのだった。

起伏のある地形を道なりに進んでいくステージ。序盤は建物を壊すなどしてアイテムを出現させ、パワーアップに専念。中盤以降に激化するメック戦にそなえよう。



↑データコアの争奪を巡り、ワードオブブ[illegible]

2 ワンポイント 回復アイテムは逃さず回収

強力なPPCを装備しているとはいえ、ウシエル1体で敵部隊を一気に相手にするのは至難の業。少しずつ進んでは、敵を1体1体おびきだして、確実に仕留めていく作戦が賢明だ。

回復アイテムは敵メックを倒したときに出現するものだけでなく、マップに配置されているものも逃さずに。



↑スタート地点付近の高台にある施設を壊すとアイテムが。最初のメック戦のあとに利用しよう。



↓最初のゲート手前広場の岩壁際にもこっそり置いてある。人が悪いな。



↑敵メック（ウシエル）に止めをさすときは、あせらず一定の距離をとって。

ワンポイントメモ チャージ型武器の賢い使いかた

チャージ系武器の弱点は、溜め時の無防備状態。このステージは、カーブした岩場や地面の凹凸が豊富なので、十分に溜めたら顔を出して攻撃……のくり返[illegible]



↑モグラ叩きのモグラになったつもりで、姑息に攻撃。

3 ワンポイント 1対3でも恐れるな！

最初のゲートを通過した先の峡谷では、3体のクーガーを一度に相手にすることに。攻めてくる方向はいっしょなので、無理に対抗せず、後退しながら1体ずつ[illegible]に[illegible]めていこう。



➡多少の被弾は覚悟で、1体をしつこく追い続けろ！

怒涛の後半の展開に期待せよ！

ノーザンシティーでナタリア少佐たちと合流したメックウォリアは、ワードオブブレイクの勢力下の都市機能を麻痺させるため、息つく間もなくつぎなる任務に。このあと、ワードオブブレイクの真の目的を探るストーリーが展開していく。生身の状態でターゲット施設に爆弾を設置していく潜入型ミッション、極寒の地で捕虜を解放するミッション　などなど、見どころはまだまだ盛りだくさん。怒涛の終盤を、キミたちは生き抜けるのか!?



↑狙いをつけられたら即死必至の状態での潜入工作。この緊張感がグッド！



↓超技術の結集・データコアを巡るさまざまな陣営の思惑の中で、メックウォリアたちは……!?

ついに攻略最終回！ ラスボスまできっちり攻略！

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース

長きにわたってお届けしてきた『ブリンクス2』の攻略もいよいよ大詰め。感動のエンディングまでの道のりと、クリアー後のやりこみ要素をドカンと紹介していくぞ！

spec / action

	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース		アクション
	マイクロソフト		アートゥーン
	発売中（2004年11月18日）		5040円［税込］
	HDTV(D2)、5.1ch		
	非対応		全年齢
	12ブロック		―

ここが最後の正念場！ 危険地帯を押さえて突破せよ！

事実上の最終ステージであるラウンド5は、いままでの総決算と言わんばかりに一撃死のトラップが多い。体力回復アイテムもほとんど配置されていないため、体力の最大値とリトライハートをできるだけ増やしておくことが重要だ。資金のすべてをつぎ込むつもりでパワーアップしよう。ラウンド5を突破すると、いよいよ最終ボスへのゲートが開かれる。いままでの苦労が報われるエンディングは目前、気を引き締めて出発しよう！



←足を踏み外すと即死亡。慎重な操作を。



←最終ラウンドへのゲートが追加されるのだ。

タムタム団モード ROUND5 時間油田世界

MISSION

- タンクを排除してその裏へ行き、レーダーを妨害する原因を排除せよ！
- バルブを5ヵ所開き、オイルでタンクを満タンにすべし
- 3分以内に脱出せよ！
- モンスターを倒し、ビッグクリスタルを奪え！

ミッション1はパイプを破壊するクリアー方法のほうがラク。パイプは意外と耐久力が高いので、攻撃力が高い"BAZ-006"などを装備していくといい。また、タイムバリアモンスターが多数出現するため、タイムグレネードの位置を把握しておこう。途中で拾えるスナイパーライフルは、敵の頭部を狙うと一撃で倒せるぞ。



難関ポイント重点攻略

1 ダイナマイトが足りなくなったら

タンクを破壊するには、ダイナマイトで3回爆破する必要がある。ただし、ダイナマイトは最低限の数しか用意されていない。爆破ミスなどで足りなくなった場合は、1の場所へ行って部屋にある機械を利用し、新たにダイナマイトを作り出せばオーケーだ。



←スロットの絵柄を揃えてダイナマイトを作ろう。

2 下見をしてからバルブを開けよう

ひとつ目のバルブを開けると溶岩が流れ出し、事実上の制限時間が発生する。短時間でバルブを5ヵ所開ける必要があるので、最初に下見をしてルートを覚えておくとラクだぞ。



←敵もさきに倒しておくといい。

3 溶岩を固めて流れを止めろ！

ひとつ目のバルブを開けると流れる溶岩は、バルブ周辺に落ちているアイテム"ファイヤーフリーズグレネード"を当てると一定時間流れを止められる。こまめに使っていこう。



←バルブへ移動する途中で投げろ！

4 メダル集めは数回に分けよう

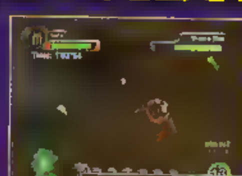
本ラウンドにあるブタメダルの大半は、制限時間があるミッション3でゲット可能。1回ですべてのメダルを回収するのはかなり難しいので、数回に分けて集めるのがベターだ。



←隠し場所はそれほど難しくはない。

BOSS フタを壊して光を当てろ！

まずはボスをフタの上におびき寄せ、上に乗ったらハンマーを使い、そのフタを壊そう。穴から漏れる光をボスに当てると小さく分裂するので、あとは通常の敵のように攻撃するだけだ。



←分裂したら武器で徹底攻撃せよ！



←フタの上で待ち伏せし、ボスをフタの上におびき寄せるのだ。



←落ちている木箱から回復アイテムを入手可能。

タイムスイーパーモード ROUND5
時間油田世界

MISSION		
消火弾で火災を10ヵ所消火するか、給油バルブを6ヵ所閉じて火災を鎮圧せよ	タイムバリアモンスターを6匹以上倒して扉の動力を回復させるか、別の道を捜してスペースシップへ向え！	モンスターを倒してクリスタルを取り戻せ！

タムタム団モードのラウンド5クリアー後、ランク試験に合格すると、このラウンドへのゲートが開く。ここでは、コンベアで運ばれる焼けた鉄塊に触れると一撃で死んでしまう。コンベア上を移動するときは、できるだけ"一時停止"などを使って、安全な状況にしてから渡っていこう。ミッション1は、どちらのクリアー方法でもそれほど難易度は変わらないので、好きなほうを選べばオーケーだ。ちなみに本誌で掲載しているルートはバルブを閉める方法。ミッション2は直接スペースシップに向かうルートのほうが簡単なので、こちらをオススメする。本誌のルートもこちら。

難関ポイント重点攻略



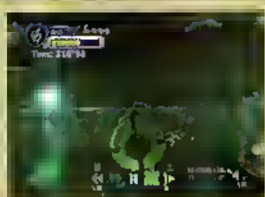
① 火災は消火弾で消そう！

道中に12ヵ所ある火災は、周囲に落ちている"消火弾"をぶつけることで鎮圧できる。すべての火災を消化しなくてもクリアーできることを覚えておこう。なお、消火弾は"ばくだん"のように爆発するので、なるべくターゲットから離れて発射するようにしよう。


➡火災は10ヵ所だけ消火すればクリアー条件を達成できる。

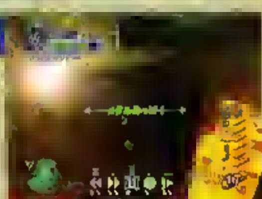
② 回転柱は早めに放そう

ランク試験の課題でもあった回転柱のトラップが登場し始める。思いどおりの方向へ飛ぶには、まず飛びたい方向の反対側から回転柱に吸いつく。そのあと飛びたい方向に左スティックを動かして、回転速度が上がったら、少しだけ早めに放すのがコツだ。


➡右へ飛びたい場合は、真下あたりで放そう。

③ 砲台付近のネコメダル

2 のネコメダルは、砲台が出現する崖の下に配置されている。このメダルを取るには、まず崖からメダルに向かって飛び降り、ゲットした直後に空中ジャンプして、崖まで戻ればいい。


➡す速い操作が成功の秘訣だぞ。

④⑤ 緑色の高速回転コンベアに注意

緑色のコンベアは乗った直後に1秒ほど身動きがとれなくなる。"一時停止"か"スロー"を発動してから乗れば、この硬直は発生せず、安全に先へ渡れるぞ。5 は、コンベアから先の岸まで距離があり、通常のジャンプでは届かないため、"スロー＋早送り"で突破しよう。


➡コンベアから2段ジャンプして飛び移れ！

⑥ 協力プレイでメダルをゲット！

6 のメダルは2Pモードでゲット可能。3つの床スイッチのうちふたつを踏んで"録画"を発動、再生中にひとりが3つ目のスイッチを踏み、もう片方がメダルを取ればオーケー。


➡事前に役割分担しておくとよい。

⑦ 足場を止めて大ジャンプ！

溶岩の中から一定時間おきに足場が飛び出る。通常のジャンプでは飛距離が足りないので、足場が2ヵ所出現したときに"一時停止＋早送り"のコンボを発動して突破するべし。


➡時間操作をストックしておこう。

⑧ 忘れがちなネコメダル

8 付近の回転柱が連続するゾーンは素通りしやすく、上部にあるネコメダルの存在を忘れがち。右からふたつめの回転柱を利用し、左斜め上に移動すると、その先にメダルが隠されているぞ。ゴール方面へと進むには、回転柱の左下方向へ進めばよい。


➡回転柱の上方にメダルが隠されているぞ。

BOSS 巻戻して夜に戻せ！

まずは地面にある氷柱を破壊し、ガラクタをできるだけ多く集めよう。そのガラクタでボスを攻撃すると"巻戻し"の結晶をバラまくので、回収して"巻戻し"を発動。すると世界が夜になり、ボスに攻撃が通用するようになる。ガラクタをぶつけてボスをダウンさせ、さらに攻撃すればダメージを与えられるぞ。


➡"巻戻し"で夜になったら、すかさず攻撃ー！


⬆ボスの攻撃を避けながらガラクタを集めよう。


➡ダウンしたところをさらに攻撃するのだ。

スタート&ゴール　スタート　ゴール　ネコメダル　2Pモード専用ネコメダル　ブタメダル　火災　タイムモンスター
給油バルブ　壊れるパイプ　バルブ　各MISSIONのオススメルート：MISSION1　MISSION2　MISSION3

タイムスイーパーモード FINAL ROUND A000世界

ラウンド5をクリアーすると，タイムファクトリー内に最終ステージであるラウンド6へのゲートが出現。宇宙の平和のため，ともに戦ってきたチームを率いて，ラスボスである"シザーデーモン"を打ち砕くのだ！

第1段階 女神軍をせん滅せよ！

フィールドには25体の女神軍（タイムバリアモンスター）がいる。付近に落ちている"一時停止"の結晶とばくだんを回収し，すべてを倒すことがこの段階の目的だ。なお，どの段階も仲間を率いてのチーム戦となるが，仲間が倒されてもとくに支障はない。女神軍を全滅させたあと，ボスに1回攻撃を与えると第2段階へ移行する。



⬆タマゴのような状態では攻撃が通用しない。接近してモンスターに変形させ，"一時停止"を発動してから攻撃しよう。

第2段階 ビッグクリスタルを取り返せ！

この段階の目的は，ボスからビッグクリスタルを取り戻すこと。ばくだんでシザーデーモンを攻撃するとビッグクリスタルをひとつずつ放り出すので，それを回収していくのだ。地上に落ちたビッグクリスタルを女神軍に取り込まれてしまった場合は，その女神軍を倒してビッグクリスタルをゲットすればいい。4つ回収すると，つぎの段階へ進むぞ。

➡ボスにばくだんを当てると，クリスタルを放出するのだ。





⬅クリスタルを取り込んだ女神軍は巨大化する。すばやく倒そう。

最終段階 ビッグクリスタルを撃ち込め！

第2段階が終了するとタムタム団が援軍として駆けつけてくれる。最終段階の目的は，ボスに8つのビッグクリスタルを同時に撃ち込むこと。なお，すべての"時間操作"は使用不可能になるぞ。ボスには合計8ヵ所のロックオンポイントがあり，すべてをロックオンした状態で攻撃すれば倒すことができる。ボスが横向きに飛行し，そのあと下側から現れたときがロックオンのチャンス。エンディングは目前だ！



⬆ほぼ全域をカバーする激しい攻撃をくり出してくる。端から落ちないように！



⬆8ヵ所すべてをロックオンするのだ！

8人のメンバーでクリスタルを撃て！



⬅飛行し終わった直後がロックオンのチャンスー

クリアー後のやり込み要素を一挙公開！

ストーリーモードをクリアーしただけでは，本作を100パーセント遊んだことにはならない。ここでは，さまざまなやりこみ要素を紹介していくぞ。なお，これら以外にも，全武器コンプリート，お金を稼ぎまくる，最速クリアーにチャレンジ……などなど，捜せば遊びかたはいくらでもある。自分なりの遊びかたを見つけだし，挑戦してみるのもいいだろう。なお，タムタム団モードで行えるオリジナル戦車のカスタマイズについては，右ページで解説する。対戦フリーク＆戦車マニアはぜひ参考にしてほしい。



⬅装備を最強にするのはとりあえず基本だろう。



⬅相手がいるなら，対戦モードで戦いまくれ！

新しい仲間を増やして最強のチームを作り上げろ！

両モードのアジトには，話しかけるとチームメンバーに加わりたがっているキャラがいることに気がついたかな？　彼らは，話しかけたあとショップでミニゲームをクリアーすると仲間にできる。能力はキャラごとに異なるので，性能の高い仲間を見つけだし，最強のチームを作り出そう！



⬆仲間にしたキャラは，クリアー後シアターに出現する"殿堂入り"で確認できるぞ。

ヒミツのメダルを集めて隠し武器を出現させろ！

各ラウンドに隠されているヒミツのメダルをすべてを集めると，最強の武器がショップに現れるぞ。メダルの総数は，タムタム団とスイーパーの両モードで40枚ずつ。内訳は，各ラウンドで6枚ずつ，ラウンド4後のエクストラミッションで5枚，ショップのチャレンジで5枚となっているぞ。本誌の攻略を参考に，目指せコンプリート！



⬆2Pモードでしかゲットできないメダルもあり，全部集めるのは至難の道。友だちや家族にお願いして手伝ってもらうといいかも。

勲章を75枚集めてヒミツのブロマイドをゲット！

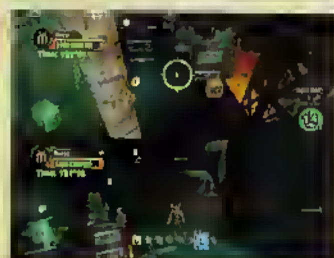
ショップ内のミニゲームでゲットできる勲章はアイテムと交換可能だが，そのほとんどはショップで購入できるものばかりでちょっと残念。だが，最大数である75枚を集めると，非売品である"ブロマイド"と交換できるのだ。どんな絵柄のブロマイドなのかは，自分でゲットして確かめてみよう！



⬆交換した勲章は2度と戻ってこない。75枚集めるには，途中で一度も交換しないこと！

番外編 新しい遊びかたでやり直してみるのもアリ!?

難易度を変えたり，2Pモードで遊び直してみるなど，いろいろな遊びかたが楽しめるのが本作の特徴。とくに2Pモードは，プレイヤーごとに攻撃と特殊能力の役割を分担して戦う"スペシャリストモード"など，シングルプレイとは異なるおもしろさが味わえるぞ。用意されたすべてのモードに挑戦して，骨の髄まで遊び尽くすのだ！



⬆1P側は攻撃，2P側は特殊能力に特化した"スペシャリストモード"。ふたりの息がピッタリ合わないとクリアーするのは難しいぞ。

パーツを組み合わせてオリジナルの戦車を作り上げろ！

タムタム団モードでゲットできる戦車は，パーツを組み合わせてカスタマイズすることが可能。ここでは，全パーツの出現条件や性能を紹介するぞ。なお，主砲の"C-01(HM)"と"C-03(HM)"両パーツの価格は，ショップ上では1000と表示されているが，実際に購入するには10000が必要。ゲーム中でNPCが「オヤジのぼったくりに気をつけろ」と忠告してくれたと思うが，それはこのパーツのことだったのだ。カルロス恐るべし。



←戦車は3台用意されており，それぞれ改造可能。



←カスタマイズしたら，対戦モードで試してみよう！

カスタマイズのコツ

1 パーツのサイズに注意！

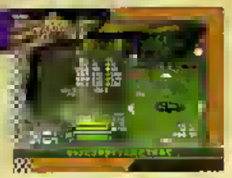
各パーツにはサイズがあり，一部を除き同じサイズのものでないと組み合わせられない。まずは車体のサイズを決めてから改造に取りかかろう。



←すべての基本となる車体。これを決めなければ，ほかの部位の組み合わせも定まらない。

2 総重量を計算しよう！

パーツには重さが設定されており，積載量を超えるパーツを装着させることは不可能。積載量を計算しながら組み合わせを考えていこう。



←積載量を増やすには，キャタピラやボディなどのベースとなるパーツを変えればよい。

戦車カスタムパーツ一覧表

カスタムパーツは，タムタム団のショップで購入可能。高額なパーツも多いので，ある程度ゲームをくり返し，資金を稼いでからカスタマイズするのが吉！

主砲

名前	サイズ	価格	重量	HP	攻撃力	砲弾	弾倉	最大弾数	出現条件
C-6902R (PIG)	S	2000	11	60	10	砲弾	4	32	−
C-Mk.1 (WAO!)	S	1500	11	55	8	転速射式砲	12	80	AC
C-Mk.3 (WAO!)	S	3000	12	63	12	拡散弾	8	50	AC
C-6901R (PIG)	S	1500	11	55	8	砲弾	3	24	AC
C-6903R (PIG)	S	3000	11	63	12	砲弾	3	24	AC
C-S2+ (SW)	M	7500	17	70	18	火炎放射	10	32	20vs
C-S3+ (SW)	M	7000	16	70	15	炸裂弾	4	32	20vs
C-S4+ (SW)	M	7500	15	70	30	砲弾	3	32	20vs
C-04 (IV)	M	5000	16	65	12	転速射式砲	12	80	40vs
C-05 (IV)	M	5500	16	68	25	砲弾	4	21	40vs
C-06 (IV)	M	6000	17	70	23	砲弾	4	32	40vs
C-type1 (WM)	M	3000	16	65	15	砲弾	5	40	60vs
C-type2 (WM)	M	3500	16	68	10	火炎放射	8	32	60vs
C-type3 (WM)	M	4000	16	70	19	砲弾	5	40	60vs
C-01 (HM)	L	10000	22	90	80	鉄鋼弾	3	32	80vs
C-02 (HM)	L	9500	23	85	40	砲弾	6	50	80vs
C-03 (HM)	L	10000	24	90	20	拡散弾	8	50	80vs
C-08-MT (TAF)	L	9000	22	85	60	鉄鋼弾	3	32	100vs
C-09-MT (TAF)	L	9500	23	90	40	砲弾	6	50	100vs
C-10-MT (TAF)	L	9500	24	90	38	炸裂弾	4	50	100vs

副砲

名前	サイズ	価格	重量	HP	[illegible]	出現条件
B-S2+ (SW)	M	1500	6	40	5	20vs
B-01 (HM)	L	2000	8	50	1	80vs

機銃

名前	サイズ	価格	重量	HP	攻撃力	弾倉	出現条件
MAG-N	-	1000	1	20	1	30	AC→R4を2C
MAG-P	-	1000	1	25	1	30	60vs

特殊兵器

名前	サイズ	価格	重量	HP	攻撃力	砲弾	弾倉	最大弾数	出現条件
MPO/01 (ATN)	S	-	1	20	1	ミサイルポッド	2	8	-
MPO/03 (ATN)	L	1000	2	48	30	ミサイルポッド	6	24	AC→R1C
MPD/02 (ATN)	M	800	1	43	2	ミサイルポッド	4	16	AC→R1C
PM/01+ (ATN)	M	1000	1	45	10	追尾ミサイル	3	18	AC→R2C
PM/02+ (ATN)	M	800	2	43	15	追尾ミサイル	6	24	AC→R2C
TL/Mk1 (ATN)	S	800	1	25	8	サンダー	4	16	AC→R4C
TL/MK2 (ATN)	M	1200	2	45	10	サンダー	4	24	AC→R4C
LB/01 (ATN)	M	800	2	43	9	ラブビーム	4	24	AC→R2を2C
LB/02 (ATN)	L	1500	2	50	11	ラブビーム	8	32	AC→R2を2C
DC-01 (ATN)	M	1000	1	45	10	巨大デコイ	2	12	AC→R4を2C
DC-02 (ATN)	L	1500	2	50	30	巨大デコイ	1	4	AC→R4を2C

足周り

名前	サイズ	価格	重量	HP	旋回力	摩擦率	停止力	積載量	出現条件
TR-6901R (PIG)	S	-	5	40	0.6	0.1	3.3	100	-
TR-04 (IV)	M	1500	8	55	0.2	0.1	3.3	150	40vs
TR-08-MT (TAF)	L	1800	11	70	0.3	0.1	3.3	200	100vs
N4	S	300	2	20	0.1	0.9	2	100	AC
N6	M	500	3	30	0.1	0.9	2	150	40vs
N8	L	800	5	40	0.1	0.9	2	200	100vs

動力

名前	サイズ	価格	重量	HP	最大馬力	加速効率	出現条件
15K	-	-	6	10	90	0.9	-
5K	-	1500	3	2	60	0.95	AC
3K	-	2000	3	3	50	1	AC
8K	-	3000	5	7	70	0.98	20vs
10K	-	3500	5	9	98	0.83	60vs
14K	-	5000	6	12	110	0.75	100vs

火器管制機

名前	サイズ	価格	重量	HP	[illegible]	[illegible]	出現条件
LN1	-	−	1	20	4	500	-
SN1	-	2500	1	15	2	400	AC
SN2	-	4000	1	12	4	165	AC
MN2	-	3000	2	16	6	170	40vs
MN1	-	2500	1	18	3	450	60vs
LN2	-	3500	2	18	7	175	80vs

車体

名前	サイズ	価格	重量	HP	積載量	出現条件
CH-6901R (PIG)	S	-	71	40	30	-
CH-04 (IV)	M	5500	101	60	50	40vs
CH-type1 (WM)	M	4000	100	50	50	60vs
CH-type2 (WM)	M	4500	101	53	50	60vs
CH-type3 (WM)	M	5000	102	56	50	60vs
CH-08-MT (TAF)	L	8000	133	80	70	100vs

カウル

名前	サイズ	価格	重量	HP	出現条件
CW-Mk.1 (WAO!)	S	300	5	10	AC
CW-Mk.2 (WAO!)	S	350	6	15	AC
CW-Mk.3 (WAO!)	S	400	5	15	AC
CW-Mk.4 (WAO!)	S	350	5	13	AC
CW-6901R (PIG)	S	250	5	10	AC
CW-6902R (PIG)	S	300	6	12	AC
CW-6903R (PIG)	S	350	5	14	AC
CW-6904R (PIG)	S	300	5	14	AC
CW-S2+ (SW)	M	550	8	18	20vs
CW-S3+ (SW)	M	600	9	22	20vs
CW-S4+ (SW)	M	650	8	26	20vs
CW-S5+ (SW)	M	600	9	25	20vs
CW-04 (IV)	M	500	8	22	40vs
CW-05 (IV)	M	550	9	24	40vs
CW-06 (IV)	M	600	8	25	40vs
CW-07 (IV)	M	550	8	23	40vs
CW-type1 (WM)	M	350	8	18	60vs
CW-type2 (WM)	M	400	8	20	60vs
CW-type3 (WM)	M	450	9	24	60vs
CW-type4 (WM)	M	400	9	23	60vs
CW-01 (HM)	L	700	11	28	80vs
CW-02 (HM)	L	800	12	30	80vs
CW-03 (HM)	L	1000	11	40	80vs
CW-04 (HM)	L	800	13	35	80vs
CW-08-MT (TAF)	L	650	11	28	100vs
CW-09-MT (TAF)	L	750	12	30	100vs
CW-10-MT (TAF)	L	900	11	35	100vs
CW-11-MT (TAF)	L	700	12	34	100vs

砲塔

名前	サイズ	価格	重量	HP	積載量	出現条件
T-6902R (PIG)	S	-	6	60	14	-
T-Mk.1 (WAO!)	S	1500	6	60	14	AC
T-Mk.2 (WAO!)	S	2000	7	65	14	AC
T-Mk.3 (WAO!)	S	2000	8	67	14	AC
T-6901R (PIG)	S	1500	6	55	14	AC
T-6903R (PIG)	S	1500	7	65	14	AC
T-S2+ (SW)	M	3000	9	77	25	20vs
T-S3+ (SW)	M	3500	10	82	25	20vs
T-S4+ (SW)	M	4000	9	88	25	20vs
T-04 (IV)	M	2500	9	70	25	40vs
T-05 (IV)	M	3000	10	75	25	40vs
T-06 (IV)	M	3500	9	80	25	40vs
T-type1 (WM)	M	2500	7	30	25	60vs
T-type2 (WM)	M	3000	8	35	25	60vs
T-01 (HM)	L	5000	16	100	33	80vs
T-02 (HM)	L	5500	17	110	33	80vs
T-03 (HM)	L	6000	18	120	33	80vs
T-08-MT (TAF)	L	4500	15	90	33	100vs
T-09-MT (TAF)	L	5000	16	95	33	100vs
T-10-MT (TAF)	L	5500	17	100	33	100vs

アンテナ

名前	サイズ	価格	重量	HP	装着箇所	出現条件
ANT-type1	S	150	1	4	車体	AC
ANT-type2	M	200	1	7	車体	40vs
ANT-type3	L	300	1	10	車体	80vs
ANT-type1	S	200	1	4	砲塔	AC
ANT-type3	S	500	1	6	砲塔	AC
ANT-type2	M	300	1	6	砲塔	20vs
ANT-type5	M	700	1	10	砲塔	40vs
ANT-type4	L	500	1	12	砲塔	80vs
ANT-type6	L	1000	1	15	砲塔	100vs

バンパー

名前	サイズ	価格	重量	HP	攻撃力	出現条件
R-Mk.3 (WAO!)	S	300	1	15	5	AC
R-Mk.1 (WAO!)	S	150	1	10	2	AC
R-Mk.2 (WAO!)	S	200	1	13	4	AC
R-S4+ (SW)	M	600	2	30	13	20vs
R-05 (IV)	M	400	2	20	8	40vs
R-06 (IV)	M	500	2	25	11	40vs
R-02 (HM)	L	900	4	40	17	80vs
R-03 (HM)	L	1000	3	50	20	80vs
R-08-MT (TAF)	L	700	3	35	15	100vs

※AC＝オールクリアー　C＝クリアー　vs＝対戦　→＝後

出現条件 略例　・AC→R4を2C＝オールクリアー後，ラウンド4を2回クリアーする　・20vs＝20回対戦する

エックス攻略 X capture

高難度の最終ミッションに挑め!

GUNGRIFFON ALLIED STRIKE



ガングリフォン アライド ストライク	アクション
テクモ	テクモ
発売中 (2004年12月16日)	ゲームアーツ
HDTV、5.1ch	
OP / VC	全年齢
24ブロック〜	—

残すは最終3ミッション。どれも難度が高く、とくに12、13ミッションは熾烈を極めるだろう。ここまでに得たテクニックを駆使し、完全クリアーを目指せ!

敵機を使用して再挑戦

すべてのミッションをクリアーすると、特典として、敵機として登場した機体を使用することが可能になる。プレイヤーを苦しめてきた敵機がどの程度の性能なのか、使い勝手などを紹介しておこう。

Mi-57：メイン武器がマシンガンということもあり滑空など高機動を誇る。30mmMGは当てやすく攻撃力も高い。非常に使いやすい機体だが、耐久力の少なさが弱点。

JAGD-PANTHER：メイン武器は、35mmMG2砲。連射力は劣るが、攻撃力はかなりのもの。Mi-57と比べると旋回性能、機動力が落ちるが、耐久力は格段に上である。

STURM-PANTHER：戦車型のAWGS。140mm GUNは強力で、1撃で敵機を破壊することが可能。

SUPER-ATRUCHE：ダッシュや滑空のないAWGS。レーダーが強力でミサイルが使いやすい。



←実戦でも使っていけるMi-57。耐久力が少ない。



←戦車タイプは違うゲームのようで新鮮だぞ。



←耐久力が高く、使いやすい。35mmMGは強力。



←瞬発力はないが、機動力、旋回性能は高い。

ミッション11

作戦ターゲットは全部で4個。山をも飛び越える機動力をもって挑もう。

制限時間7分

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

クリアー条件 制限時間以内に4基のレーダー車両を索敵し、すべて破壊する。護衛のため出現する敵機を殲滅させる必要はない。

MISSION11攻略チャート

①:ABCを破壊 → ②:ターゲット2を破壊 → ③:Dを破壊 → ④:補給を受ける → ⑤:ターゲット1を破壊 → ⑥:Hを破壊 → ⑦:ターゲット3を破壊 → ⑧:ターゲット4を破壊

①,②：まずは正面からやってくるABCを迎撃。敵はHI-MACSなので、空中機動には要注意。殲滅したら東側のターゲット2をさきに破壊する。

③,④：補給ヘリが出現するので、それを狙う敵部隊Dを破壊。補給開始までに時間があるならば、ターゲット1にダメージを与えておこう(破壊しないように注意)。

⑤：ターゲット1を破壊すると、ターゲット3と護衛部隊が出現する。北側のエリアへ急行しよう。

⑥,⑦：護衛部隊Hを殲滅。RPを使って殲滅しよう。ターゲット3を破壊すると、ターゲット4が出現する。

⑧：ターゲット4は最南端。途中に護衛部隊も出現するが、無視してターゲットだけを狙いにいこう。


←補給まえにターゲットを破壊すると、敵が出現してしまう。


←ターゲット4への移動には滑空を使い、山を越えて行こう。

□初期配置リスト

初期配置されているのは、ふたつのターゲットと護衛部隊。護衛部隊にはHI-MACSもいるので注意。ターゲットを破壊することで、ターゲット3や護衛部隊が出現してしまう。補給を受けるまでは、ターゲットをひとつ残しておこう。

INDEX	TYPE	MECHAIN NAME	TIME (sec)
A	敵グループ	JAGD-PANTHER	0
		STURM-PANTHER	0
		MI-57	0
		LITTORIO	0
1	MISSION OBJECT	RADAR	[illegible]
2	MISSION OBJECT	RADAR	12
B	敵グループ	KA-52H×2	15
		MI-57	15
C	敵グループ	LITTORIO×2	20
		MI-57	20



□増援リスト

INDEX	TYPE	MECHAIN NAME	TIME (sec)
D	敵グループ	LITTORIO	90
		Mi-57×2	90
B	敵グループ	JAGD-PANTHER	230
		MI-57×2	230
F	敵グループ	MI-57×3	300
	MISSION OBJECT	RADAR	SPECIAL
G	敵グループ	STURM-PANTHER	SPECIAL
		JAGD-PANTHER×2	
H	敵グループ	MI-57	SPECIAL
		JAGD-PANTHER×2	
I	敵グループ	STURM-PANTHER	SPECIAL
		Mi-57	
		JAGD-PANTHER	
J	敵グループ	LITTORIO	SPECIAL
		MI-57	
4	MISSION OBJECT	RADAR	SPECIAL
S1	補給	-	70



ミッション12

強力な砲台で守られた鉄壁のミサイル基地。集中砲火を切り抜けろ!

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

制限時間12分

クリアー条件 基地から発射される大型ミサイルの破壊。制限時間以内に破壊できなければ失敗となる。敵部隊を全滅させる必要はない。

MISSION12攻略チャート

①:abcdefghを破壊	②:扉を破壊し基地進入	③:ijklmnopを破壊	④:補給ポイントへ移動
⑤:補給ヘリに集まる敵を破壊	⑥:補給を受ける	⑦:基地北西部に集まる敵を破壊	⑧:ターゲット1を破壊

①.②:基地手前、後方からやってくる敵機を破壊する。周囲には砲台が見えるが、破壊する必要はない。
③:扉を破ると、いきなり敵機が襲ってくる。扉をバリケードにし、ダメージを抑えながら敵を破壊しよう。
④:補給ポイントは基地の西側。敵機が集中しているので、これを排除。
⑤.⑥:補給ヘリは登場時から攻撃を受けている。す速く排除に向かわないと、撃墜されてしまう。補給が開始されてからも敵機が集まるので、狙われるまえに迎撃していこう。
⑦:補給終了後は基地北西部を拠点に、集まる敵を迎撃しよう。東側の敵は無理に倒す必要はない。
⑧:ミサイルが出現したら、これに集中砲火。RPなどを撃ちこもう。



←補給ポイント近くに敵が集まってくる。バリケードを利用しよう。



←制限時間ギリギリで、ミサイルが登場する。ミサイルに集中砲火だ。

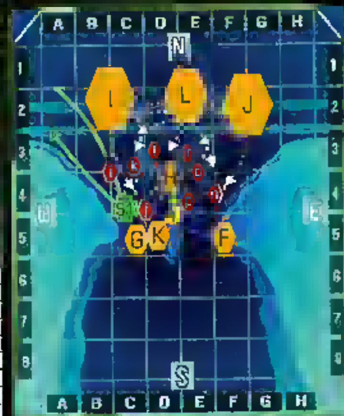
初期配置リスト

INDEX	TYPE	MECHAIN NAME	出現TIME(sec)
A	敵グループ	CANNON×3	0
B	敵グループ	CANNON×3	0
C	敵グループ	CANNON×2	0
D	敵グループ	CANNON×3	0
E	敵グループ	CANNON×2	[illegible]
a	ENEMY	VW-1	0
b	ENEMY	SUPER-ATRUCHE	0
c	ENEMY	MI-57	0
d	ENEMY	JAGD-PANTHER	0
e	ENEMY	MI-57	0
f	ENEMY	VW-1	20
g	ENEMY	JAGD-PANTHER	20
h	ENEMY	JAGD-PANTHER	20

増援リスト

INDEX	TYPE	MECHAIN NAME	出現TIME(sec)
F	敵グループ	CANNON×4	SPECIAL
G	敵グループ	CANNON×4	SPECIAL
H	敵グループ	CANNON×4	SPECIAL
i	ENEMY	JAGD-PANTHER	[illegible]
j	ENEMY	JAGD-PANTHER	160
k	ENEMY	VW-1	160
l	ENEMY	VW-1	160
m	ENEMY	MI-57	SPECIAL
n	ENEMY	MI-57	SPECIAL
o	ENEMY	JAGD-PANTHER	SPECIAL
p	ENEMY	JAGD-PANTHER	SPECIAL
I	敵グループ	VW-1×7 JAGD-PANTHER×3 KA-52H×4 MI-57×2 SUPER-ATRUCHE×4	SPECIAL
J	敵グループ	SUPER-ATRUCHE×2 VW-1×4 JAGD-PANTHER×2 KA-52H×3 MI-57×3	SPECIAL
K	敵グループ	MI-57×2	270
L	敵グループ	JAGD-PANTHER×2	350
		VW-1	350
		JAGD-PANTHER×2	420
		JAGD-PANTHER×2	470
		SUPER-ATRUCHE×2	470
		SUPER-ATRUCHE	550
		VW-1	550
1	[illegible]	MISSILE TRUCK	650
S1	補給	-	240





ミッション13

最終ミッションは、つぎつぎと集まる敵機の殲滅。猛攻を切り抜けろ!

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

制限時間13分

クリアー条件 敵部隊の全滅。制限時間以内に出現する45機の敵機を破壊しなければならない。自機の破壊、時間切れで失敗となる。

MISSION13攻略チャート

①:ABを破壊	②:CDを破壊	③:EFを破壊	④:Iを破壊
⑤:GHを破壊	⑦:JKLを破壊	⑦:補給を受ける	⑧:MNOを破壊

①:正面から来るAB部隊を殲滅する。川の手前で待ちかまえよう。川を飛び越える敵機を狙い撃ちしたい。
②:東側に回りこみ、D部隊をさきに殲滅する。C部隊をさきに狙うと、増援部隊が来てしまうからだ。
③.④:さきに到着するF部隊を殲滅し、E部隊、I部隊と殲滅していく。
⑤:G部隊は手強いので、RPを使ってす速く殲滅すべし。殲滅したら滑空を使ってH部隊へ向かおう。
⑥:JKL部隊は時間差で登場するので、確認できた順に殲滅する。L部隊は補給ポイント近くで迎撃しよう。
⑦.⑧:補給中は比較的安全だが、つぎつぎと敵部隊が出現している。十分に補給を受けたら迎撃に向かう。RPで囲まれるまえに破壊しよう。



←川の前で待ち、飛び越えてくる敵機を狙い撃ちしよう。



←遮蔽物を利用し、敵の攻撃を回避しよう。出すぎは危険だぞ。

初期配置リスト

最初から配置されているのはAB部隊のみ。残りは各部隊の機体が破壊されることをトリガーとし出現する仕組みになっている。敵機を破壊するたびに増援の恐れがあるので、振り回されないように。

INDEX	TYPE	MECHAIN NAME	出現TIME(sec)
F1	FRIEND	TYPE 20	-
F2	FRIEND	TYPE 20	-
F3	FRIEND	KW-1b	-
F4	FRIEND	KW-1b	-
A	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	-
B	敵グループ	MI-57×3	-
C	敵グループ	STURM-PANTHER×3	SPECIAL
D	敵グループ	STURM-PANTHER×3	SPECIAL
E	敵グループ	VW-1×3	SPECIAL
F	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	SPECIAL
G	敵グループ	STURM-PANTHER×3	SPECIAL
H	敵グループ	MI-57×3	SPECIAL



増援リスト

増援部隊は時間経過で出現する。とくに注意してほしいのが、K、L部隊のタイミング。K部隊をす速く殲滅しないと、補給ヘリがL部隊に狙われてしまう。間に合わないようならば、K部隊を途中であきらめ、L部隊殲滅に向かったほうがいい。MNO部隊は、補給完了次第殲滅に向かいたい。集結まえに数を減らそう。

INDEX	TYPE	MECHAIN NAME	出現TIME(sec)
I	敵グループ	MI-35MH×3	160
J	敵グループ	MI-57×3	260
K	敵グループ	MI-57×3	320
L	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	380
M	敵グループ	MI-35MH×3	400
N	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	415
O	敵グループ	VW-1×3	440
S1	補給	SUPPLY	360



メタルスラッグ4 METAL SLUG 4

ちょっとした工夫が道を切り開く！ 頭を使って進め

アクションの基本がつまった本作を、ステージ3までがっちり攻略。じっくりプレイし、確実に進んでいこう。ノーミスで進んでこそ、おもしろさが体感できるぞ。

spec			
[illegible]	メタルスラッグ4	[illegible]	アクション
[illegible]	SNKプレイモア	[illegible]	SNKプレイモア
[illegible]	発売中（2月24日）	[illegible]	5040円(税込)
[illegible]	—	[illegible]	1〜2人
[illegible]	SR	[illegible]	15歳以上
[illegible]	3ブロック	[illegible]	—

基本のアクションを使いこなそう！ 手榴弾と乗り物の使いかたもポイント

まず最初に、ジャンプと銃を自在に使いこなせるように練習しよう。とっさのジャンプができないと、すぐにやられてしまうぞ。上撃ちや、ジャンプ後に方向パッドを下に向けて攻撃する"ジャンプ下撃ち"などはマスターしておきたい。また乗り物と手榴弾は大事にすること。手榴弾は乱発せず、戦車やステージボスなど、強敵に対して計画的に使っていこう。



←上を向いて攻撃すれば下撃ちができる。ジャンプ下撃ちも覚えよう。



←耐久力のある乗り物は、できるだけ長く乗れるように心がけてプレイする。

エンブレムで稼ぐ！ メタリッシュシステム

エンブレムを取得すると、画面の左上にゲージが出現。このゲージがなくなるまでに敵を倒しまくれば、勲章が獲得できる。その勲章の数とランクに応じて、ステージクリアー後にボーナス点がもらえるのだ。



←エンブレムを取った直後は無敵。ゲージがなくなるまでガンガン敵を倒しまくろう。



←稼いだ点によって勲章が決定。勲章のランクは4種類、最大50万点ボーナスが入る。

STAGE 1 まずは操作に慣れよう 少しずつじっくり進め！

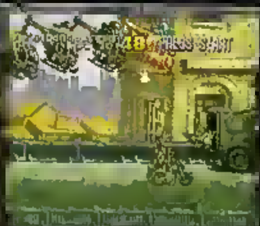
舞台は市街地で、ヘリや戦車が攻撃してくる。ヘリは弾を撃つタイミングに注意し、上撃ちで倒そう。戦車は画面端に少し見えている状態で、撃ち込んで壊すのがいい。この状態なら攻撃してこないぞ。兵士が画面下から出現する場所でしゃがみ歩きをすると、橋の下ルートに進める。



←ジャンプ下撃ちでクルマを壊すと爆発して上に上れるのだ。

分岐1 バイクで疾走

市街地をまっすぐ進むと、バイクに乗り込んで進むシーンになる。ここでは味方のトラックが出現。その真下は、上からの弾の安全地帯になっている。5台並んだヘリは、先頭の赤いヘリを狙って倒せば、残りも誘爆する。



←ほかのヘリを倒さず、赤いヘリを上撃ちで集中攻撃しよう。

分岐2 橋の下の戦い

研究員のような敵に狙撃されるとサルになってしまう。サルにならないほうが進みやすいので注意。途中で出現する戦闘バスは、攻撃が激しいので手榴弾を使ってもよい。戦車は遠くから攻撃して確実に破壊していこう。



←攻撃は激しいが、隠しを含めて捕虜の数はこちらが多い。

STAGE 1 BOSS 巨大飛行船

ステージ1のボスは飛行船だ。攻撃形態が3種類あり、本体にダメージを与えると形態が変わっていく。上撃ちを駆使し、敵の攻撃をかわしながら戦っていこう。難度が高いのは、第3形態の攻撃。ここまでに手榴弾を温存し、第3形態になったらジャンプ撃ちで一気に使い切ろう。

第1形態

設置された砲台から弾を打ってくる。まず速攻で上撃ちをして、真上の砲台を撃破。そのあと右からバウンドする弾がくるが、これを撃って壊しつつ本体にもダメージを与えていく。



←すぐに左上の砲台を上撃ちで撃破。そうすれば楽に攻撃をしのげる。

第2形態

兵士が上と左右からパラパラと出現。右からは誘導ミサイルが飛んでくる。画面左端で上に撃ち込みつつ、兵士を早めに倒していく。誘導弾は撃って壊すか、ジャンプでかわそう。



←すぐに右からマシンガンを持った捕虜が出現。す速く回収したい。

第3形態

地面に着弾する機銃の弾と、小さな誘導弾で攻撃してくる。機銃の弾は着弾する場所が決まっているので、安全地帯が存在。手榴弾を使い、速攻で倒すパターンを作り出そう。



←画面右端からわずかに左に動いた場所が安全地帯。手榴弾もうまく使え！

STAGE 2 乗り物を大事に使おう 強力な味方になるぞ!

ボスまでは、ミサイル戦車やメタルスラッグなどの乗り物をできるだけ温存して進むといい。メタルスラッグは1発ダメージを食らっても、直後に無敵時間があるので連続ダメージを食らわない。強行突破が可能だ。

シーン1 市街地

ミサイル戦車を倒したら、直後にいる戦車を倒してから乗り込もう。ヘリと戦車が同時に出現する場所までが危険地帯。ミサイル戦車から降り、敵の戦車を優先して倒していこう。




⬅⬆ミサイル戦車を温存しつつ進みたい。

シーン2 トラックで疾走

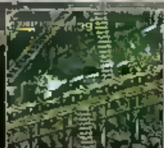
この直前にHの武器アイテムが出現するが、これは取らないほうがいい。マシンガンで進み、撃ちまくって飛行機のミサイルを撃ち落とそう。



➡思いきってジャンプしても、トラックから落ちることはない。

シーン3 田園地帯

段差の上の戦車は上撃ち、ジャンプ撃ちを駆使して倒す。メタルスラッグはボスまで持っていくこと。少しずつ進んで敵を全滅させる。球を転がしてくる戦車には主砲を使おう。




⬆➡戦車が苦手なら食らいつつ速攻で撃破。

STAGE2 BOSS 縦式トーチカ

このボスはダルマ落としのようになっており、下の段を破壊すると上の段が落ちてくる。ポイントは下から3段目。最初に下部だけが見えているが、ここにメタルスラッグのバルカンを撃ち込めば壊すことができる。最下段の主砲の弾を、しゃがんでかわしつつ撃ち込もう。点数が入らなくなれば壊した証拠だ。4段目と1段目の同時壊しも重要ポイント。

1


➡わずかに見える3段目をバルカンで地道に狙おう。

2


➡つぎに2段目を壊す。1段目にもダメージを与える。

3


➡4段目と1段目は、ほぼ同時に倒すのが望ましい。

4


➡最上段だけになれば、左端からバルカンで楽勝だ。

STAGE 3 Fの温存が勝負を決める ボス戦までミスなく進め!

スタート直後に宝箱があるが、これを取ろうとすると崖下に落ちる。宝箱の中身は安い石なので、無視して右に進んでいこう。ここは分岐になっているが、崖下の雪男ルートは異常なまでに難しい。あと回しにしてまずは洞窟ルートに進むこと。土のうの陰に隠れている兵士は、惜しまず手榴弾を使うのが得策。その後洞窟から雪山に進んでいく。途中でファイヤー(F)を入手し、ボスまで持っていくとボス戦が楽になる。

分岐1 洞窟→雪山

洞窟の中に入ると段差の上にSとFの箱がある。これを壊さずに、挟み撃ちしてくる敵と高台の上の兵士を倒し、Fのみ取得。ここからさきは、できるだけFを温存して進んでいく。雪の斜面には丸太があり、撃つと雪崩が起きて敵を巻き込める。これを利用してFを温存して進んでいこう。



⬅通常ショットのジャンプ撃ちで兵士を倒す。



➡ボス戦ではHの攻撃が有効。手榴弾を有効に利用して、Fを残して進んでいこう。

分岐2 雪男の洞窟→滝

非常に難しいポイントなので、本来なら来ないほうがお得。まずは雪男が出現する。氷の息は粘り強くジャンプでかわして倒すこと。そのさきの滝のシーンはさらに難度が高い。少しずつパターン化して進むしかないだろう。



➡滝のシーンはマニア御用達の難度だ。腕試しには最適?

STAGE3 BOSS 万能戦車

誘導弾と体当たり、カッターと武装ヘリの混合攻撃がとくに厳しい。下記のかわしかたを参考にして練習しよう。しかしこのボスにはFが有効。ここまでFを使わずに持ってきて、一気に炎の弾を撃ち込もう。そうすれば速攻で倒すことが可能だ。



⬅ファイヤー(F)の威力は絶大。ボスまえでFを取らないように注意。

攻略POINT➡ 体当たりのかわしかた



⬅誘導弾は3回セットでくる。3回目の誘導弾発射まえには右に位置しておく。

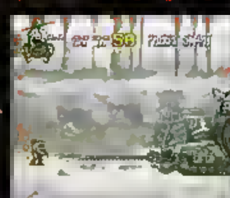


⬅誘導弾を右から左に動いてかわしつつ、ボス本体の体当たりも同時にかわす。

攻略POINT➡ カッターのかわしかた



⬅画面の左端でカッターを待つ。ヘリの弾が来たら、1キャラぶんだけ右へ前進。



⬅カッターとヘリの弾が重なっても、1キャラ移動を極めればかわせるのだ。

まだまだ戦いは終わらない!

Phantom Dust

発売から約5ヵ月。Xbox Live対戦のレベルは飛躍的に上がってきた。そこで、今号では最近めっきり勝てなくなった初心者救済、レベルアップ攻略をお届けする!

ファントムダスト	タクティカルアクション
マイクロソフト	マイクロソフト
発売中(2004年9月23日)	6090円(税込)
5.1ch	
OP DL VC	15歳以上
52ブロック	

いまから参戦でも遅くない 基礎から応用までを伝授!

最近Live対戦から足を遠ざけているプレイヤーや、興味はあるけど未購入の読者たち。参戦するならいまがチャンス! なぜなら北米版の発売が3月8日に決定し、これから初心者が増えるから。このためLive対戦に尻込みしているプレイヤーも、参戦しやすい状態になる。そこで今回は、基本から実戦テクニックまでを指南し、来る世界対戦に備える!

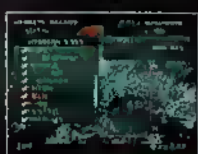
基礎知識 戦うまえの準備が重要

まずはキャラ能力やアーセナルの基本を知っておこう。ここをおろそかにすると、戦闘で勝つことは難しくなってしまうぞ。

効率よくスキルを収集するべし

思いどおりのアーセナルを作るために、まずはスキルの収集が必須。そこで活用したいのが、Xbox Liveモードのショップだ。このショップはXbox Liveから出たり入ったりすることで、品揃えが変化する。ショップに入って必要なスキルがなければ、いったんXbox Liveから出て、再びショップに足を運べばいい。ちなみに、ダウンロードにより追加されたレアスキルは、Xbox Live対戦で30勝するごとに1個ランダムで手に入る。残念ながら購入することはできないぞ。

また、購入に必要なtipは、シミュレーターのパノラマで選択可能なミッション、"一撃必殺"をくり返して稼ぐと効率がいい。"一撃必殺"専用アーセナルを作って稼ぎまくろう。



←"一撃必殺"用に5ダメージ以上のスキルを複数入れる。

キャラクターの性能を把握する

選択するキャラによって、大きくジャンプ系(主人公、フレイア、マイスター、ノウ、ツブタキ、チャンキー)と、側転系(エドガー、ベーハー、サマー)にわけることができる。特性を考慮して、キャラを選択すること。

■ジャンプ系

障害物や地這型などの攻撃をジャンプして避けられ、移動のショートカットや、障害物などの上に環境スキルを設置することも容易。ジャンプ中に攻撃可能なスキルを活用することもできる。うまく使えば中長距離の攻撃スキルも回避可能で、極めると汎用性が高い。めまいなどのスキルをジャンプして当たり、わざとダウンしてコンボを回避することもできる。

■側転系

通常の攻撃ならばほとんど回避できる、避けに特化したアクション。広い場所でより効果を発揮し、上級者になれば防御スキルがなくても何とかなってしまう。ただホーミング性が高いスキルを連発されると回避不可能。きちんと防御スキルも入れておきたい。また、JD、カフスボタンは側転よりも大きく回避する前転を行う。回避後のスキがやや大きいのが難点だ。

オーラ回復速度の差を知っておく

アーセナルの系統によって、オーラの回復速度が変化している。それぞれ表のとおりで、たいした差ではないような気もするが、精神集中を使っても回復速度プラス20パーセント。1系統の利点は意外とバカにできない。3系統は、コストゼロアーセナルを作るなど、コンセプトを決めたデッキを作るときに使用するといいだろう。

1系統	オーラ回復速度+30%
2系統	オーラ回復速度標準
3系統	オーラ回復速度-30%

アーセナル編集の基本

まずは攻撃スキル7枚前後、守備スキル5枚前後、補助スキル3枚前後で、コストの低い攻守スキルと攻守の決め手になるスキルを入れた、バランスのいいアーセナルを作ってみよう。アジエル粒子が少なく、ゲーム開始時にレベルがひとつも上げられない、なんて状況は絶対に避けたいところ。慣れてきたらコストゼロやスキル消去などの定番コンセプトアーセナルにも一度は挑戦してみよう。自分で使うことで、弱点が見えてくることもあるのだ。

1対1の主要マップを戦う基礎知識

マップによって戦いかた、アーセナルを変えるのは基本。いつも同じ戦いかた、アーセナルでは勝率も上がってこない。ここでは1対1でよく使用されているパレスとシティについて、それぞれの特徴を解説していく。

■パレス

発売当初からよく使用されているマップだが、最近は1対1での使用は控えられる傾向にある。その大きな理由が、簡単に逃げ回れる中央部の木やエレベーターの存在。ここで不毛な追いかけっこ状態になることも……。そこで考えたいのが、いかにこのこう着状態を崩すか。基本的には瞬俊や加速で移動速度を上げるといいだろう。貫通性能を持つ攻撃スキルを使うのも有効だ。スキルを消去してもいい。とにかく逃げられたときの対応策を練っておく必要がある。

また、ここでは環境スキルを[illegible]能な場所に置ける障害物などが数多くある。保険のために環境クリスタル消去のスキルを入れておくのもいい。もちろん、自分が環境スキルを置いてもいいのだが……。

■シティ

適当な広さと見晴らしのよさ、追いかけっこ状態になりにくいなどの理由から、最近1対1で多く使用されているマップ。屋根などがないため雷型のスキルも使いやすく、スキル使用の制限が少ないため、さまざまな戦法を使うことができるのも魅力。障害物で隠れる場所もほとんどないので、攻撃を当てることも容易だ。防御スキルを使うのは当然だが、逃げるテクニックを知っていると有利になるだろう。回収不能となる環境スキルを置く場所は、空中の看板と地上にある複数の看板など。細い看板の上にも乗ることができるので、試してみよう。側転キャラは、空中移動できるスキルがあると確実に置けるようになる。また、この看板はサイコキネシスで投げることが可能。意外にいろいろと使えるのだ。

敵キャラクターを使うには……

キャラクターを選択するとき、左右トリガを引きっぱなしにすることで、敵キャラクターを使うことができる。それぞれのキャラに対応しているので、試してみてはいかがか。

キャラクターによってはスキルの使用モーションがわかりにくく、何をやろうとしているのかわからない、微妙な利点もある。気分を変えて対戦したいときなどにいいかも……。



←キャラ選択画面で左右トリガを引きっぱなしに。



➡オマト! そして特殊アクションは微妙な宙返り……。

実戦知識 戦闘での攻防について考える

当然ながらLive対戦での相手は人間。勝つにはさまざまな駆け引きが必要となる。ここでは攻防の基礎と応用を伝授する。

攻撃スキルと防御スキルの関係を把握

実戦ではいろいろなスキルを使って攻撃を受ける。それを防ぐためには、守備スキルを使いこなすことが重要だ。下の表のとおり、攻撃スキルと守備スキルにはそれぞれ相性があり、防げるものと防げないものがある。万能型はシェルター型だけで、あとはなんらかの弱点があることを知っておこう。また、払い型は近接攻撃を防いだとき、一瞬相手に隙を作ることができる。この好機を逃さず、相手にダメージを与えるといい。ちなみに、表に掲載していない攻撃型は、どの防御型でも防ぐことが可能となっているぞ。

守備／攻撃	竜巻型	穴型	罠型	設置型	[illegible]	[illegible]
払い型	×	×	×	×	○	×
バリア型	×	×	×	○	○	○
シェルター型	○	○	○	○	○	○
反射型	×	×	×	○	○	○
吸収型	×	○	×	×	×	×
軌道変更型	×	×	×	×	×	×
軌道反射型	×	×	×	×	×	×



↑ジャンプで攻撃を避けるの図。使えるテク。

定番守備スキルを入れておく

とくに初心者は、守備をおろそかにしがち。現状では消去効果、反射効果のある防御スキルは必須と言っていい。定番となっているのは、突風、軌道反転（中長距離スキル全般、拘束系、龍裂、めまい対策）、イレーザー、フラッシュホール、真空の壁（消去用）、フォトンバリア（永久防御用）、フラッシュバリア、レーザーバリア、払いの手（低コスト防御用）、パラライズバリア（攻撃の起点用）、氷の壁（低威力ラッシュ、血の儀式対策、攻撃の起点用）、天使の羽、水流の壁、鉄の砦（近接攻撃対策）、念動の壁、炎の壁、サイコシェル（安定防御）など。理論的には軌道反転に鉄の砦を持っていれば、たいがいの攻撃を完封できる。もちろん、コストが高い難点はあるが……。

これらの防御スキルを破壊するには、その守備力を攻撃力が上まわっていればオーケー。つまり、もっとも堅い鉄の砦を破壊するには、妖刀ムラマサ、グリオグリグを使うしかないってこと（攻撃力がプラスされていれば別）。防御スキル破壊用に、高威力の使いきり攻撃スキルを入れておくのもいいだろう。また、鉄の砦対策として、守備スキルを貫通して消去する、龍裂などを使うのも定番だ。



↑軌道反転と鉄の砦は、たいがい使ってくると考えたほうがいい超定番守備スキル。

攻撃を当てるためのテクニック

もっとも簡単に攻撃を当てることができるのは、当然ながら相手が守備スキルを持っていない状態。また、レベルが低く、守備スキルを使えないこともよくあること。これらのチャンスは確実にモノにしたい。運がよければサイコナイフやかまいたちなどの序盤ラッシュで、あっさり勝てることも……。相手の状態はつねにチェックしておくことが重要だ。しかし、こんなオイシイ状況はめったにない。このため、いろいろと攻撃を当てるための工夫が必要となってくる。そんなテクニックをいくつか紹介しよう。

■ノーロック攻撃

文字どおりノーロックで攻撃スキルを出し、逃げる相手に当てる技。竜巻やビッグボムなどを使うときによく見られるテクニック。またノーロックで攻撃し、相手がコストの高い守備スキルを出してオーラが枯渇したところに、本命の攻撃を当てるなんてことも可能。自分のまわりを周回している相手に、ノーロックで近接攻撃を出すのも意外と有効だ。

■時間差攻撃

まずは速度の遅い攻撃を出し、そのあとに本命のスキルを当てるというもの。現在いたるところで見られるテクニックだ。もっともポピュラーなものが鬼火（レアスキル）からのコンボ。弾速が遅くて追尾性能も高く、連射も可能……。まさに鬼のようなスキルで、ここからゲヘナの火、レールガン、サイコスピアなどの攻撃につなげる。最初の攻撃は悪鬼の火で代用してもいい。タイミングを間違えると、軌道反転で2発とも戻ってくることがあるので注意。ビッグボム（弾速遅い）→クラスターボム（弾速早い）も定番の時間差攻撃だ。

■同時攻撃

相手の中距離攻撃モーションと同時に弾速の速い中距離攻撃を当てる、肉を切らせて骨を絶つ戦法。相手の威力の低い攻撃に合わせて、サイコスピアなどのダメージが大きい攻撃を使うのがポイントだ。受けたダメージをいやしの水などで回復すれば、さらに効果的となる。

■お手軽コンボ

相手の動きを止めて攻撃を当てるのは、かなりお手軽。そんな拘束系のスキルからつなげるコンボで最近猛威をふるっているのが、パラライズバリア→グリオグリグのコンボ。攻撃力10のグリオグリグを2回当てればそれでゲーム終了という、かなりキツイコンボだ。紹介しといてなんだが、これらお手軽コンボを頻繁に使うのは、控えたほうがいいかも。ほとんど軌道反転で対応できるけど……。

お手軽コンボ集

- ■拘束系スキル→高威力スキル
- ■めまい→高威力スキル
- ■龍裂→高威力スキル
- ■地震→ジャンプ中攻撃可能スキル

負けたときこそ強くなるチャンス！

負けるとレイテングは急降下していくが、そんなことは気にせず、とにかく戦っていくのが強くなる秘訣。そして強い相手を見つけたら、その人がどんな戦法、スキルを使っているのか、しっかりチェックしておこう。そして、その戦いかたを参考に、アーセナルを作ってみるといい。戦場にこそ、生きた情報が落ちているのだ……。

また、Live対戦のロビーに表示されるのは、対戦募集の部屋だけ。戦闘中の部屋や接続している人数は表示されないので、対戦相手がいないときは臆せずに部屋を作ってみてほしい。新しい出会いと戦いが、そこに待っているはずだ。ちなみに、ダウンロードでスキル更新することも忘れずに。通常のままでは対戦相手を見つけにくいぞ。

ライター&編集 北米版『PD』はどうなってんの？

ライター：約2ヵ月のブランクを経て、戦場に復帰したであります！

編集：で、どうだった？

ライター：ワーキャー言いながらプレイしまくりの死にまくりですよ。でも楽しかった！

編集：むむ、なんか俺も久々にやりたくなってきた。さっそく行ってくる！

——30分後。

編集：やべぇ、やっぱおもしろい!! アメリカ人3人とバトロイしたんだけど、「クール」「ジーザス」とか言われちゃった。俺も調子に乗って「グッドゲーム」とか言っちゃったし。コミュニケーションの楽しさを思い出したよ。

ライター：国際交流ですねー。

編集：外人といえば北米版の発売が決まったな。そうだ、これについてディレクターの二木さんに聞いてみよ。

二木さーん、北米版『ファントムダスト』、発売おめでとうございます！

二木：正直、ようやく出るか！ という感じです。北米版発売に向けて、バックアップしてくれた人たちや、USで北米版発売の署名運動をWebでしてくださった方など、いろいろな人のおかげです。ただ、感謝、です。また、アメリカのほうが市場が大きいので、彼らにどれぐらい受け入れてもらえるか、というのが怖くもありますし、楽しみでもありますね。

編集：発売するにあたって、いろいろとご苦労などあったと思いますが……。

二木：日本語版と同時開発だったので、制作末期はスケジューリングやチームコントロールが大変でした。翻訳の手間もかかるし、日本語版の手を入れたのを英語で対応しないといけないし、でも商品としての判断をする人たちは英語しか見れないし……。ふつうは日本語を終了させてから英語を作るのですが、こういう点は外資の会社は大変だ、と思いましたね。でも、USの本社のスタッフも優秀で協力的だったので、前向きに仕事ができました。考えかたも違って刺激的でしたし。

編集：日本版との変更点は？

二木：とくにありません。ひとつだけ、ボスのエフェクトを修正したぐらいです。ほかはまったく同じです。

編集：そういえば、北米発売することで、ランキングはどうなるんですか？

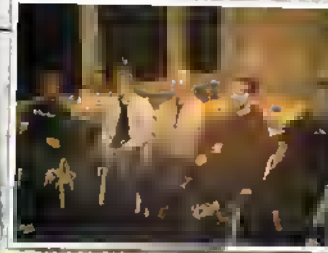
二木：北米版発売日に、一度リセットする方向で検討中です。

編集：ではいまだにLive対戦をしている読者に、メッセージをぜひ。

二木：ずっと遊んでいただいて本当にうれしいです。そろそろ戦法も煮詰まってきて、新しいスキルが欲しいところですよね。というか、新しいエキスパンションが欲しい。僕も欲しいです。心から欲しいと思ってます。北米版の動向次第です。がんばります！

HITMAN CONTRACTS
ヒットマン：コントラクト





spec

ヒットマン:コントラクト	スニーキング・アクション・アドベンチャー
アイドス	IO interactive
発売中（2004年10月14日）	6090円［税込］
—	1人
非対応	18歳以上
32ブロック	攻略小冊子「完全暗殺マニュアル」同梱

暗殺者の頂点を極めた驚愕のやり込みを見よ！

昨年10月のソフト発売以来、3カ月にわたって募集が行われてきたやりこみコンテスト。その結果がついに発表された。そこで今回は、各部門で大賞に輝いたプレイヤー3名、計6名の応募作品を解説していこう。審査員である開発スタッフからの、日本ユーザーへのコメントも掲載！

A サイレントアサシンコンテスト（タイムアタック）上位三傑

大賞受賞者たちはどのようにタイムを短縮したのか？　とくにほかと差を分けたポイントを解説していこう。

総合タイム 24:34　福岡県 走る棺桶　使用ハード Xbox

移動などの操作テクニックはもちろん、敵を追い払ったり、移動速度を調整したりと、"敵の動きを完璧にコントロールする"ことでタイム短縮に成功している。また、自分の行動と相手の行動の関係性を綿密に調べており、運に頼る場面もごくわずか。

●ミッション別クリアータイム

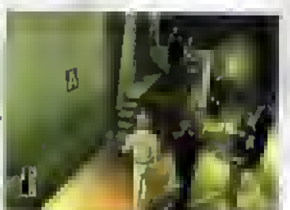
MISSION 1	1:17	MISSION 7	2:41
MISSION 2	1:36	MISSION 8	0:40
MISSION 3	5:16	MISSION 9	1:37
MISSION 4	2:11	MISSION 10	1:52
MISSION 5	2:18	MISSION 11	1:45
MISSION 6	2:30	MISSION 12	0:51

身体検査回避 MISSION 2



↑一般人扱いの肉屋の服を着ているので発砲の瞬間を見られないよう近くから。

ターゲットがいる建物内に入るには、入り口の前で身体検査を受けるのが基本。しかし、身体検査をする護衛の近くの壁を銃で撃つと、その音に驚いた護衛がその場から走り去ってしまう。その性質を利用！



←護衛が走り去ったら、すぐさま建物内へ侵入。

最強のハンドガンスナイパー MISSION 3&6

シルバーボーラー（サイレンサー装着）を使った"狙撃"も駆使。MISSION 3では、ファビアンを倒すまえに輸送船に向かい、ブリッジに出ているビャーコフを狙撃していたぞ。



➡ビャーコフが部屋に入ってしまうまえに、シルバーボーラーを連射して暗殺。



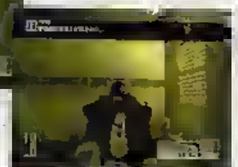
↑MISSION 6は運転手を始末せずに船に向かい、甲板から地下のコンテナ付近にいるボリスを狙撃。服は護衛の服だ。

敵の移動スピードを操作 MISSION 10

MISSION 10では、料理店の入り口で武器の回収があるためタイムロスになりがち。しかし、ミッション開始直後に警官隊の先頭ふたりの足元を撃つことで、彼らが入り口に到達するのを遅らせ、そのスキに料理店に侵入するという技を見せた。



←警官の足元を撃ち、つぎに別の任務を済ます。



➡足元を撃っていないとここで武器回収デモが入るが、それを省略。

総合タイム 26:45　兵庫県 TAK　使用ハード Xbox

MISSION 3では全プレイヤー中最速のクリアータイムを記録。ポイントはミッション開始直後。カゴを回収に来る一般人は待たずに飛行機から外に出ていく護衛を眠らせ、すぐシルバーボーラーで一般人の足元を撃つテクニックで追い払っている。

●ミッション別クリアータイム

MISSION 1	1:21	MISSION 7	3:09
MISSION 2	1:51	MISSION 8	0:41
MISSION 3	5:08	MISSION 9	2:16
MISSION 4	2:32	MISSION 10	1:55
MISSION 5	2:25	MISSION 11	1:58
MISSION 6	2:37	MISSION 12	0:52

総合タイム 27:59　東京都 わいわい芸夢館　使用ハード PS2

最終ミッションを、ほかに類を見ないパターンで攻略。初期配置の建物の出口のうち、大きな通りに直接出るほうの出口付近に、ターゲットを狙撃できるポイントを見つけていた。もちろん武器はシルバーボーラー。そして近くの出口から脱出！

●ミッション別クリアータイム

MISSION 1	1:18	MISSION 7	3:15
MISSION 2	1:57	MISSION 8	0:40
MISSION 3	5:56	MISSION 9	2:00
MISSION 4	2:40	MISSION 10	2:03
MISSION 5	2:27	MISSION 11	1:58
MISSION 6	2:56	MISSION 12	0:45

審査員からのコメント



ヘイコン・ステイノ —テクニカル・プロデューサー—

テスターがやっても2時間はかかるタイムアタックで、30分を切るなんて驚きだよ。あと、ワイヤーだけで敵を倒すなんてことが実際にできるとは思ってもいなかった。次回作でもコンテストをやってほしいな。



ラスムス・ホエンガード —ゲーム・ディレクター—

コンテストに応募してくれた人のお母さんは、「うちの子はいったい何をやっているのか」なんて思っていたんじゃないかな？　僕がマネしようと思っても、こんなプレイはできないね。もう、見ただけで感動だよ。



トー・フロリック —グラフィック・デザイナー—

応募してくれた日本のゲーマーの皆さん、どうもありがとう。僕らが開発した「ヒットマン」に対して、創造的な回答を提示してくれたことがいちばんうれしい。どれだけ時間をかけてくれたのか想像に耐えない。

全受賞者一覧 No.1サイレントアサシンは本誌常連の走る棺桶氏!!

各賞の受賞者は右の表のとおり。率直な感想として、全受賞者のなかでも、走る棺桶氏とERY氏のプレイは一歩抜きん出ている印象だった。しかも走る棺桶氏は、本誌の読者コーナーでも上位ランカーにつける強者。ほか、Xbox、PS2共催のコンテストでXboxユーザーが大健闘したのは、本誌としてもうれしい限りだ。ちなみに、個人挑戦した本誌"元"ブレイブゲーマーのいじりも、ぎりぎりXbox特別賞にひっかかった模様。

ファミ通WAVE DVDで映像もチェック!

入賞作品のうち、A部門トップの1作品とB部門大賞の3作品は次号ファミ通WAVE DVD(3/31発売)に映像を収録予定。必見! また現在発売中の同誌には、走る棺桶氏の『ゴーストリコン:アイランドサンダー』のやり込みが収録されている。ひとつの時代の訪れか!?

部門	A:サイレントアサシンコンテスト			
大賞 商品券10万円	福岡県	走る棺桶	24分34秒	Xbox
	兵庫県	TAK	26分45秒	Xbox
	東京都	わいわい芸夢館	27分59秒	PS2
優秀賞	東京都	角田 淳史	31分15秒	Xbox
	新潟県	ヤッス	31分43秒	Xbox

部門	B:クレイジーアサシンコンテスト			
大賞 商品券10万円	兵庫県	ERY	近接武器のみでクリアー	Xbox
	神奈川県	KID大蒲	死体で"47萌"	PS2
	広島県	アサシン	ミニガン狂騒曲	Xbox
優秀賞	広島県	冥土のパンダ	ミッション読み約プレイ	PS2
	東京都	ちゃちゃ	人文字「暗殺」	PS2

部門	アイドス賞 商品券1万円		
大阪府	ねりけし	広島県	冥土のパンダ
熊本県	半ソデ	埼玉県	川野達人
和歌山県	中 久典	千葉県	DANTE
北海道	ももまりも	東京都	宇田弘介
岡山県	アミーゴ	愛媛県	機械オンチ

部門	Xbox特別賞 商品券1万円		
愛知県	潜入者ダンナ	宮城県	アサルト
茨城県	命中男	神奈川	井尻隆志
東京都	らりるれろ	新潟県	田畑伸吾
奈良県	野村康己	高知県	としおNEXT
長崎県	板垣尚紀	熊本県	鉄人47号

B クレイジーアサシンコンテスト(自由課題)上位三傑

オリジナリティーと根気が勝負を分ける自由課題。検証と実行のくり返しによって実現されたプレイに注目。

ワイヤーを使って全員殺害 兵庫県 ERY

使用ハード Xbox

ステージ内の武装しているキャラ全員を、一発も発砲することなく、ワイヤーを主体とした近接武器のみで倒す、という超絶の制約プレイ。不確定要素を限りなく少なくするため、ステージ内にいる敵の移動ルート、そして47の動きに対する敵の反応を、かなりの時間をかけて調べたとか。その言葉どおり、計算し尽くされたプレイはもはや芸術の域とも言える。



IO Interactive イチオシ作品!

『ヒットマン』にとって、ワイヤーはじつに象徴的な武器。ゲームのコンセプトにも合ったやり込み作品だと思う。そして、これは相当な時間をつぎ込まなければ達成できないし、僕らはこのプレイヤーの辛抱強さと努力に脱帽する。本当によくやったと思う。ありがとう!



最難関はMISSION 1!

⬅4人ひと組の小隊が多い。その中からひとりずつうまく誘導して消していく。



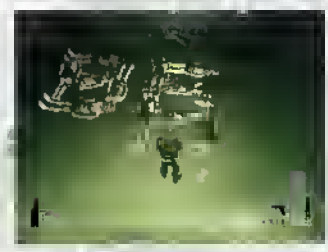
死体の処理が肝心!

➡死体が発見されると警戒度が上がり、最悪の場合は正体がバレてしまう。誰も来ない個室などに確実に隠しておく必要がある。

死体を集めて文字を書く 神奈川県 KID大蒲

使用ハード PS2

予想はされた"死体で文字を書く"というテーマ。しかし、この作品は飛びぬけた美しさを誇っている。ただ死体を並べるだけでなく、銃で腕や脚を細かく撃ち、微妙な角度までも調整しているのだ。そして、その文字は"47萌"。主人公47の渋さに感銘を覚え、この言葉を選んだとか。



⬆文字が見えやすい高さや角度などを考え、場所はMISSION 5を選択している。

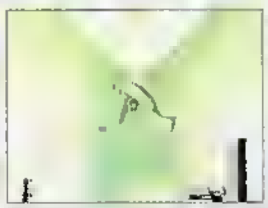


⬆薄暗いステージで行っているためか、全員の服を脱がせているのもポイントだ。

ミニガン狂騒曲 広島県 アサシン

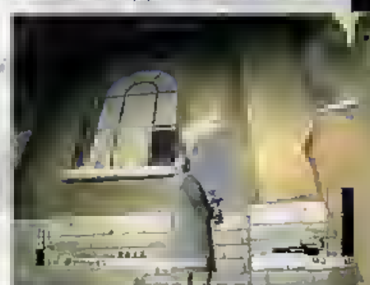
使用ハード Xbox

敵を激しく吹き飛ばす性能を持つミニガンを利用し、死体をはるか上空に飛ばすプレイ。MISSION 1のさまざまな場所で実行しているが、建物の外壁を利用した場面では、死体が小さく見えなくなるまで舞い上げている。まさに"狂騒曲"の装い。



⬅無表情なクローンの死体が舞い踊る……。

窓から強制的に搬入!



⬆攻撃を当てる場所を微調整し、高い場所にある窓から死体を搬入させている。当然ながらコントロール技術も見事だ。



ジェン・ピーター・クラップ ―リードアニメーター―

僕もこの業界には長くいるけど、こんなの見たのは初めてだよ。とくに、マップとキャラクターの動きのタイミングを計る組み合わせは絶妙だね。どんなプレイが出てくるのかずっと考えていたけど、想像を超えていた。



ピーター・フレッケンシュタイン ―グラフィック・デザイナー―

たくさんのプレイヤーがいろいろな方法で「ヒットマン」をプレイしているんだとわかって、とてもおもしろかった。かなりの時間をかけなければ、こんなプレイはできないだろう? それが本当にうれしい。ありがとう!



ヘレ・マリニッセン ―プロジェクト・コーディネーター―

応募作品のビデオ見て、私たちは何かファンタジーの世界に導かれたみたい。とくにワイヤーだけを使って敵を倒すなんて、とてもファンタスティックよ。個人的には、死体を使って文字を書くなんて、想像もできなかったわ。

制作者よりXboxユーザーへメッセージ!

新作の『ヒットマン:ブラッド・マネー』もXbox、PS2、PCで開発中です。Xbox版は視覚的により美しく見せられるので、僕らとしてはXbox版をいままで以上にユニークなものにしたいと思っている。日本版の発売はまだ未定だけど、多くのゲーマーの皆さんに次回作もプレイしてほしいと願っているよ。(ラスムス・ホエンガード)



Hey! Hey! Halo!!
ヘイ！ヘイ！ヘイロー!!

全宇宙の『Halo』情報をキャッチ

Level 1

「Halo」大好き！っていうかオレもうHaloに住む！って勢いの戦士諸君のためのページが誕生。今後いろんな『Halo』情報をお届けしていくぞ。

Monthly KOKODOKO



ココドコ？ わかった人はステージ名と、そのいちばん近くに落ちている武器の名前を書いて欄外下のあて先まで送ってほしい。当選者1名にはステキな物資を送るぞ。

クランに入れば楽しさ倍増確定！

コーヒーはキリマンジャロしか飲まない！ 世田谷チーフだ。いよいよ今月から私のプライベート情報満載、もとい『Halo』関連の新着情報をフォローしていく連載ページが始まった。『Halo』戦士で私のことを知らない者はいないと思うが、あらためてよろしく。「知らねーよ」ってつぶやいた者、あとでログインするように。そこで話をつけようじゃないか。さあ、第1回目のテーマは"ジャパンクラン応援ページ"だ！



http://www.xbox.com/assets/ja-jp/games/halo2/home.html

ジャパンクラン応援ページとは？

その名のとおり『Halo 2』の国内クランを応援するべくマイクロソフト公式サイト内に設けられた応援ページ。随時新クランの登録も受けつけているぞ。

Interview

というわけで詳しく伺ってきた！

今回お話を伺ったのは、上記応援ページの担当者であるマイクロソフトの巽氏。もっとも『Halo』戦士の皆には、オフではXbox突撃隊の名物司会、オンでは頼れる戦士Strawberrrryと言ったほうが通りがいいだろうか。とにかく同社内でも一、二を誇る『Halo』愛の持ち主であることは確かだ！



マイクロソフト 事業開発部 巽 重夫氏

巽 こんにちは、世田谷チーフ。今日は何について聞きに来たんですか？

――は、ジャパンクラン応援ページの現在について伺いに参りました。

巽 『Halo 2』は当初から、Liveに関しての日本人向けのサポートが足りないと感じていたんです。やり込んでいるプレイヤーたちは自分でクランを組んで楽しんでいるようでしたが、実際にLive上で、まだクランに入れないでいる方にもたくさんお会いして。またクランどうしでも、ほかにどんなクランがあるのか、ほかの日本人はどんな戦略で戦っているのか気になっていた方も多いようでした。そういう情報を交換し合える、オフィシャルな場が欲しかったんです。だから、実際プレイしていただいてる方の声をもとにできあがったページだと言えます。

――完成後の反響はいかがでしたか？

巽 実際に立ち上げたところ、予想を上回る60以上のクランに登録していただきました。ここから各クランの個人サイトなどにもリンクされているので、そこからまた新しいつながりが生まれてくれたらうれしいですね。

――応援ページの具体的な内容とは？

巽 登録クランに関して、毎月末の時点での日本人のみのランキングをオリジナルに集計してアップしています。Bungie.netでは1000位までの世界総合ランクが見られるのですが、日本の中では自分は何位なのか？ ほかに強い日本のクランはいるのか？ がわかるわけです。絶対数は少ないですが、現在多くの日本クランが世界の強豪たち、FPS大国の北米クランなどにも引けを取らずに渡り合っていますよ。あとは毎月1回、話題のクランをLive上で取材して生の声を紹介しています。

――最後に、今後の展開予定などを！

巽 どこまで国内クランが活性化するかによると思います。個人的に『Halo 2』という中にもうひとつの社会ができつつあるのかな、とも感じているのですが、もっと広がってほしいですね。

――というわけで、まだクランに入ったことのない人は、いますぐどこかに入ってみるべし。勇気を出すのは最初だけ、ひとりでは味わえなかった楽しさが、そこには必ずあるはずだ！



←本誌攻略班が母体のクランJBFもあるぞ。

Results Report

いまさらですが

本誌＆.com共催 対戦集会結果報告！

優勝チーム
yosuke TTRK
MELON SENDAI
ShowTime5

作業タイミング的に前号で載せられなかったが、去る1月17日（月）、本誌とファミ通.com共催の『Halo 2』対戦集会が行われた。当日は開始時間ジャストに社内フロアの一部がサーバートラブル、.comチームが参加不可能という大波乱の幕開けに。理解ある皆の協力のもと、何とか1時間遅れての開催となった。遅まきながら、その対戦結果を報告しておこう。今回用意したルールは1チーム3人、3チーム混戦の3プロットテリトリー。マップはミッドシップ、



ただし武器はランダム！ いかに強い武器を"引けるか"も勝負の分かれ目となった。結果、頂点を制したのは上記yosuke TTRKのチーム！ 第2回の告知は、そのうち本誌HP上で！

Now On Sale

お待たせしました

Halo 2パーフェクトガイド ただいま絶賛発売中！

A4判／144ページ 2480円［税込］

さまざまな対外的事情でやや遅れは取ったが、本誌攻略班が全力で制作した攻略ムックがついに完成。この雑誌が出るころには、ともに書店に並んでいるはずだ。並んでいてほしい。制作にあたっては、かのYASUHIRO氏をはじめ最強の新戦力も加入。判型が大きいくせに文字は多めと、目にはやさしくないが『Halo2』への思い入れはたっぷり詰まった内容になっている。映像DVDも見どころ満載なので、ぜひレジへ運んでくれ！



スーパープレイ満載！映像DVDも付属！

〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Hey! Hey! Halo!!」係

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE（ガレージ）

今回は新情報はとくになし。そのかわり、ちょっと変わった趣向でお送りします。

What'sワーコレ
正式名称World Collection。海外Xboxゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のままだが、説明書のみ日本語化。

ワーコレソフト当選者プレイ感想文発表!!

以前当コーナーで行った、ワーコレソフトの10本詰め合わせプレゼント。厳しい倍率の中、見事当選した3人をただ遊ばせておくわけにはいかない!（笑）とばかりに課していた、ソフトの感想文を一挙に紹介。文面は編集部で多少整えたものの、ワーコレソフトをプレイしたユーザーの率直な意見として、今後のソフト購入の参考にしてほしい。当コーナーでは引き続きワーコレソフトの感想文を募集するぞ!

鈴木 創クン（熊本県）
お題 **Magic: The Gathering -Battle Grounds-**

このソフトがワーコレで発売されると決まったときはうれしかった。カードゲームのほうでは基本的に英語版を買っていたので、ゲーム内容が英語でも、さほど問題ないだろうと思っていた。

実際にプレイしてみた感想としては、ひとことで言うと「これもアリかな」といった印象。理想とする"飛び出してきそうな迫力"とは遠うし、グラフィックも"らしさ"は出ているものの、キャラの動きや、服が体に貼りついちゃってる感じは、いかにも洋ゲーらしい。

ルールに関しては、オリジナルのカードゲームからの変更点も多い。同じ呪文は4枚まで……といった制限はなく、"マナ"と呼ばれるエネルギーのある限り使用できる（マナは時間とともに回復）。また、一度に所持可能な呪文は10種類となっている。もっとも大きな違いは、プレイヤーであるデュエリスト自身が直接攻撃できるということ。これだけでもカードゲームを知っている人は、いかにこの作品がアクションゲームとして作られているかが想像できると思う。世界観は踏襲しつつも独自のスタイルを貫いたシステムになっていて、奥の深いゲームルールを初心者にもとっつきやすくするための努力が見られた。

アクションとしての不満点は、プレイヤーが後方に攻撃できないこと。つねに前方を向いているため、敵クリーチャーに背後をとられると、ダメージはほぼ確実。振り向きたかった……。カメラも多少寄ったり引いたりするだけなので単調。呪文の種類は豊富だが、けっきょくは殴り合いの要素が強い……など。とはいえ、方向性としてこのゲーム化は"アリ"。雰囲気は悪くないし、合間にムービーもあるので、英語力があればストーリー的にも楽しめる。

もし次回作があるなら、キャラクターエディット機能が欲しい!! そして、世界観はこのままでいいので、ぜひとも超絶グラフィックを実現させてほしい!! カードゲームファンが望む、"本当に夢のようなゲーム"に期待したい。



➡大胆なテレビゲーム的アレンジは、オリジナルのファンにどう映ったか。

ワーコレにひとこと
日本にはない感覚のゲームが低価格で体験できるのはうれしい。物語が重要な作品は日本語でやりたいと思っていましたが「値段が高いローカライズ版でやりたいか?」と思い始めました。

熊井戸信也クン（山形県）
お題 **Dead Man's Hand**

このソフトの特徴を例えるならば、『Halo』と『バーチャコップ』が合わさったような感覚。映画で言えば、クリント・イーストウッドの『許されざる者』と、アントニオ・バンデラスの『デスペラード』が合わさったようなものか。

オープニングムービーは、モノクロ映画的な演出でけっこう長いが、そこは英語、どんな物語なのかよくわからない。ムービー終了後、そのままステージ1へとつながっていく。主人公は牢獄に男とともにいる。しばらくすると牢の外で銃撃戦が始まる。まず気がつくのは、人間の動きが妙にリアルなこと。銃で攻撃した敵が吹っ飛ぶときのリアクションが生々しい。

ステージ2以降は、まずポーカーゲームをやってから本編がはじまる。ポーカーの結果によって、ステージ開始時の初期弾数が決まるわけだが、このポーカーだけでもすごく楽しい。ちなみに本編は、難易度をイージーに設定すると、けっこうアバウトに狙っても簡単に敵に命中する。体力回復アイテムもたくさん出現し、ユーザー思いの作りをしているなと、しみじみ感じた。

中盤ステージの舞台は、夜の森や墓場。薄暗く辛気臭い雰囲気のわりには、中年のオジサンたちとの銃撃戦がにぎやかで、ワイワイ楽しめる。さらに先のステージでは、巨大な屋敷内での戦いに。このステージの作りこみのすごさは必見。『クイック&デッド』や『マーベリック』などの西部劇映画の豪快な部分を再現しようとする、制作者の心意気が感じられた。

私がもっとも印象的だったのは、最終ステージ手前の、汽車での銃撃戦。ゲーム性が高く、すごく楽しかった。肝心のエンディングは簡素で、もう少し何か欲しかった。このソフトには、SF的というか、非現実的な部分がほとんどない。すべてにおいてストレートかつストイックで、ほどよく堅実な作りだ。ただ、映画的演出が強い物語が全編にわたって展開する作品だけに、英語の会話内容がわかったら、より深くゲーム世界を楽しめたに違いない。



➡西部劇ガンアクションの醍醐味自体は、存分に味わえるゲーム内容。

ワーコレにひとこと
クリエイティブな作品にたいして、言語を越えて通じることは可能か……。私はワーコレを否定も肯定もしないが、言葉が通じない作品に対してお金を払うことは、個人的には厳しい。

吉田秀由クン（茨城県）
お題 **Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds**

私は、TVドラマや映画の「バフィー」を観たことがありません。そして、アクションゲームがものすごくヘタです。たとえば『バイオハザード』では、最初の洋館から脱出できませんでした。『NINJA GAIDEN』をファミ通Xboxオフィシャルガイドのおかげで、まぐれでクリアーできたくらいです。

こんな私がこのゲームをやってまず思ったのが「なぜワーコレで出したのか?」です。このゲームはアクションアドベンチャーですが、メッセージはすべて英語。そのため、ムービーシーンで何を言っているのかさっぱりわかりません。ゲーム中に表示されるメッセージも、たぶんヒントらしきものを説明しているのだと思いますが、やはりよくわかりません。以前、ファミ通Xboxのクロスレビューで、田川ラメ夫氏が「英和辞書片手にじっくり遊んでみたいと思わせる拾いモノ的1本」と評していましたが、ムービーシーンでは字幕がどんどんスクロールしてしまい、ポーズもできないので、辞書で調べる気も失せます。

アクション面に関しては、コントローラー操作は『NINJA GAIDEN』とほぼ同じなので、すんなりゲーム世界に入っていけました。しかし……視点変更が非常に悪い。部屋を移動するたびに見えない位置から敵が現れるので、そのたびに視点を変えなければいけないのがつらいです。

アドベンチャー要素は、やはり英語がわからないせいで、かなり苦戦しました。序盤の墓地ステージの、墓石から屋根にジャンプするところや、ガスの元栓を閉める場面は、非常に悩みました。そのかわり、謎解きができたときの感動は非常に大きいです。いま私は"再び、マジックボックス"のステージでお手上げ状態になりました。何をすれば先に進めるのか、さっぱりわからなくなってしまいました。

やはりこのゲームはフルローカライズで出してほしかったです。そうすれば物語もわかるし、謎解きも少しは簡単になると思います。せめて、マニュアルに簡単なヒントを掲載してほしかったです。



➡原作ファン熱なしに、言語の違いを克服するのは難しかった!?

ワーコレにひとこと
英語が苦手な私は、おもしろいのとつまらないのが、ジャンルによってはっきり分かれました。これは提案ですが、本誌でゲームのヒントを教えるワーコレQ&Aコーナーを作ってみては?

編集部よりちょっとひと言
今回の当選者三名には複数タイトルの感想文をお願いしたのだが、ページの都合上、それぞれ一タイトルずつの掲載とさせてもらった。図らずも、ほぼ皆ワーコレ初心者の方ばかりだったため、変に敬遠も崇拝もしない、素直かつ率直な感想を書いてくれたようだ。ちなみに彼らの中で好評だったワーコレソフトは、『カウンターストライク』、『アウトローゴルフ』、『ヴードゥービンス』など。彼らと同じようなワーコレ初心者は、ぜひ参考にしてみてほしい。



(イラスト：青洲猫色)

海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲームMANIAX

Vol.29

春は卒業シーズン。和製ゲームオンリーの日々にサヨナラして、海外のゲームにまず視野を広げみよう。すんごい世界が待ってるぜ！

海外タイトル新着情報

今月は"捕まえる"ゲーム特集！ 街を襲う無法者、自然の小動物、美女のハート。これらを自在にハンティングできるようにしておけば、女の子を襲う暴漢に出くわしたときもアグレッシヴに対処できる。おまけに昆虫採集スキルもアップするので、つぎの夏休みの宿題も安心だ！

そのほかの新作タイトル（10月19日現在）

- ●World Soccer Winning Eleven 8 international（発売・開発：Konami）
- ●NBA Street V3（発売・開発：Electronic Arts）
- ●Constantine（発売：THQ　開発：Bits Studios）
- ●Scrapland（発売：Enlight Software　開発：Mercury Steam）
- ●Top Gear RPM Tuning（発売：Kemco）



オッドワールド ストレンジャーズ ラース

Oddworld Stranger's Wrath

発売：Electronic Arts　開発：Oddworld　北米版

"エイブ"なシリーズの完全新作が登場！

日本では「エイブ」という名で発売された「Oddworld」シリーズ最新作。一新された今作の舞台はアメリカ西部時代劇風。謎に包まれたバウンティハンター"Stranger"となり、ならず者を捕らえて賞金を稼いでいく。基本は三人称視点だが、戦闘は一人称視点で行うことが多いぞ。



⬆賞金稼ぎのStranger。ムービーはかなり美しいが字幕はなし。要英語力。



⬅のどかな西部時代のような世界にも悪党が！



⬅稼いだ賞金はアイテムの購入に使用。つぎの戦力を強化し、つぎの無法者に備えよ！

弾丸は自然からゲット！

一人称視点で使えるボウガンの弾丸は、"Stunks"や"Bolamites"といったOddworldに生息する小動物。もちろん、使用時の効果は弾丸ごとに異なる。戦局に応じて使い分けていけ！



⬅たとえばクモは、敵の行動を封じる弾丸を発射する。使い切ったら野山で補充。

無法者を生かしたまま捕らえ賞金をガンガン稼ぐのだ！

無法者は、生きた状態で監獄に引き渡したほうが、より多くの賞金をもらえる。敵の猛攻をしのぎつつ殺さないように無力化するのは大変だが、それこそが本作の醍醐味なのだ。



⬆状況に応じて弾丸を使い分け、ならず者を気絶させるのだ。殺しちゃダメよ。



⬅標的は賞金首のならず者！ 殺さず捕まえろ。



⬅無力化した敵は、キャプチャーして監獄へ引き渡すべし。賞金がもらえるぞ。



プレイボーイ：ザ マンション

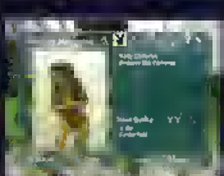
Playboy: The Mansion

発売：Arush Ent. / Groove Games　開発：Cyberlore Studios　北米版

世界一の雑誌とマンションを作ってみたい！

アメリカの成人男性誌"Playboy"の創始者であるHefが主人公。各界の著名人やプレイメイトたちと仲よくなって記事のネタをゲットし、雑誌を発行していくシミュレーションゲームだ。でも真の目的は、大勢のプレイメイトたちと……!?





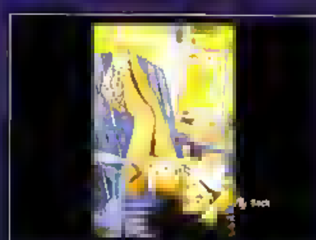
⬅グラビアやエッセイなどの素材を集め、毎月雑誌を発行していくことが目的だ。



⬆パーティーの招待者たちとトークを交わし、人脈を増やす。内装も変更可能。

「Playboy」ならではのお色気要素にドッキン

Playboyと言えば、ナイスバディなプレイメイト。彼女たちと仲よくなると、雑誌を飾るグラビア写真を撮影したり、マンションに連れ込んでもっと仲良くなったりもできちゃうのだ。雑誌規制ギリギリの線で紹介！



⬆本家"Playboy"のプレイメイト画像もボーナスとして収録されているぞ。グー。

いわゆる洋ピンです!!（わからない人はお父さんに聞こう）





⬆⬅実機では上半身丸見え。北米版本体、買う？

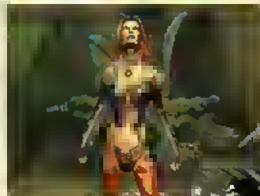
緊急企画

何だかやたらと反響の大きいおいろけ♥ゲームを特集！

1月号で紹介した『Leisure Suit Larry』や左の『Playboy: The Mansion』など、お色気要素ビンバシなゲームが海外で増加中。読者男子率9割以上のMANIAXとしては見過ごせない事態である。というわけで、見てるだけでニヤニヤしちゃうゲームを緊急特集！ こういった類には必要以上にゲーム性を期待しないのがオトナな対応かも！

BloodRayne 2 北米版

ブラッドレイン2　発売：Majesco Games　開発：Terminal Reality





↑→ほかのゲームに比べると、直接的なお色気は低め。血しぶきが飛ぶ過激な表現もアリ。

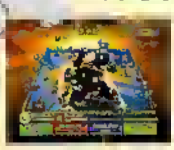
ハイパーセクシー吸血鬼ギャル

セクシーなハーフヴァンパイア"Rayne"を操るアクションADV『BloodRayne』の続編。舞台は前作から60年後、悪のヴァンパイアの野望を阻止するため、Rayneが再び立ち上がる！ 敵味方問わずセクシーな衣装のキャラクターは人気が高く、昨年にPlayboy誌でヌードイラストが掲載されるほど。

The Guy Game 北米版

ザ ガイ ゲーム　発売：Gathering　開発：Top Heavy





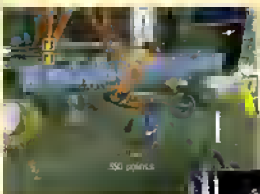
↑→おバカ系のゲームが大好きな人は、たぶん楽しめる……ハズ。手軽に遊べるのも利点。

ナイスガイを自負するなら!?

ミニゲームをクリアーすると、ご褒美としてグラマーなオネーサンの実写映像が見られてムハハという、単純明快なソフト。ちなみに発売直後、出演者本人の女性から映像の使用中止を求められ、裁判中の模様。もしかしたら、二度とゲットできなくなるかもしれないので、気になった人はお早めに！

BMX XXX 北米版

ビーエムエックストリプルエックス　発売：Acclaim　開発：Z-Axis, Ltd.

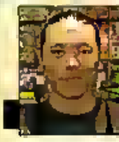




↑→キャラのキワドイ衣装が魅力だが、ゲームを進めると見られる実写もかなり過激だ。

セクシーキャラを作り出せ！

BMXを操ってアイテムを駆使してトリックをメイクし、さまざまなミッションを達成していく自転車アクション。プレイヤーキャラクターを自在にカスタマイズでき、とりわけ女性キャラの服装がかなり過激。鼻の下を伸ばしながら、トリックをキメる爽快感を味わえるのだ。変な世界観もポイント高し。



メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？

『World Soccer Winning Eleven 8 International』(アジア版)が人気です！ ただ、Xbox Liveに未対応なのが残念ですね。『Mercenaries』もよく出ています。あとは、すっかり定番となった『Tom Clancy's Ghost Recon 2』が安定して売れています。そうそう、左で紹介している『Playboy: The Mansion』のアジア版が、2月中に発売されるかもしれません。カオス館のサイトをこまめにチェックしてね。(2月9日取材)

――カオス館のご厚意により、『Fable』特製トランプとアジア版のデモディスクのセットを3名様にプレゼント！ 113ページのあて先「海外特典プリーズ」係まで、住所・氏名・年齢・好きな海外ゲームを書いてご応募ください。応募締切は3月10日消印有効です。



↑他機種版よりも画像が美しい『ウイイレ8』。アジア版は当然人気。

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

カオス館から善なるみんなにプレゼント！



メーカープロファイル エレクトロニック アーツ Electronic Arts

アメリカに本社を置く、世界最大のパブリッシャー。1982年に設立、『Battlefield 1942』やスポーツゲーム全般などヒット作は数多くあるが、もっとも有名なのは、1984年にOrigin Systemより版権を購入した『Ultima』シリーズだろう。1997年にはオンラインゲーム普及の加速剤となった『Ultima Online』を発売するなど、業界に果たした役割も大きい。ちなみに日本には1990年に進出、当時は"エレクトロニック・アーツ・ビクター"という社名だった。1998年にスクウェアと提携、2003年に解消し、現在の社名となる。

海外ゲーム投稿団

●ここ数年におけるメジャーリーグでの、日本人選手の活躍には目を見張る。実名で野球ゲームを開発してくれれば、日本でも受け入れられると思いますよ！
(栃木県　闇色コヨーテ)

●最近の海外ゲームはクオリティーがかなり上昇していますが、そのかわり変なゲームが減ってきて、ちょっと寂しい。以前の主流だった、マッチョな主人公キャラクターの復活を希望！
(神奈川県　元気娘)

ご注意！ 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ すべて自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカとイメージ



Ryan Payton

私が高校性のとき、クラスメイトのマイクロソフト(以下MS)に対する印象はほぼ二種類だった。ひとつは"嫌い"。もうひとつは"無関心"。嫌いな人のもっとも一般的な理由は、ライバル会社であるネットスケープ社との競争結果だった。MSが多額の費用をかけて『インターネットエクスプローラー』というブラウザソフトを無料で配ったため、有料の『ネットスケープ』ブラウザはすぐになくなった。MSの戦略を不平等競争と感じた人が多かったようだ。一方、無関心な人は『ウィンドウズ』や『エクセル』などのソフトがあまりエキサイティングではなかったので、MSにもとくに興味を持たなかったのだろう。しかしいまでは、Xboxの人気のおかげでMSのイメージはぜんぜん違う。MSの名前を聞いてアメリカの若者が描くイメージは『ウィンドウズ』ではなくXboxや『ヘイロー2』。「MSはカッコいい！」と言う人も多い。でも、MSが嫌いな人はまだまだいる。とくにアップルの大ファン。僕の親友もそのひとりで、MSのことを本当に嫌いだったのだが、ただ、Xboxが発売されてからは彼の意見も段々変わってきている。彼は「MSの製品を買わない」という姿勢を貫いていたにもかかわらず、『ヘイロー』と『ファントムダスト』がやりたいために、ついにXboxに手を出そうとしている。MSのXboxへの投資は非常に大きいが、私の友人を例に出すまでもなく、アメリカでの企業イメージは次第によくなっている。僕は大アップルファンの親友が毎晩Xbox Liveで遊ぶなんてことが、まだ信じられない！

米シアトル出身のフリーライター。舞鶴英語のゲームばかりやっていたら日本語力がガタ落ち。だから今年の目標は「日本のゲームしか遊ばない！」。いつまでがんばれるかな？

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム(思い出)・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ウィリアム・ベイカン先生の

Xbox Liveで使える英会話講座 第12回

つねに変わらぬご愛顧に感謝して、今回はユーザーの方から寄せられた、ベイカン先生に教えてほしいフレーズに一挙にお答え！



講師紹介／Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ・アソシエイトアカウントマネージャ。最近第二子が誕生して（男の子ー）幸せいっぱいとか。

特別企画 ベイカン先生に気になるフレーズを聞いちゃおう！ Special

生徒：ワールドワイドに展開しているXbox Liveで、少しでもオンラインライフをエンジョイしてもらえれば…　…ということで開始されたこの連載も、そろそろ1年経ちますね。

ウィリアム：Xbox Live対応タイトルの比率も高くなっているし、今後ますますコミュニケーションの幅も広がるんじゃないかな。読者の方から、「役に立っています」というお便りをいただくのも、うれしいところだね。

生徒：聞きたいフレーズのお便りもたくさんいただいているんですよ。そこで今回は、日ごろのご愛顧に感謝して、読者の方から寄せられた、聞きたいフレーズに一挙お答えしていきますよ。

Q.1 トイレに行きたいのですが、少し待ってもらっていいですか？

A I need to go to the bathroom, can you wait for a few minutes?

（発音）アイ ニード トゥー ゴー トゥー ザ バスルーム, キャン ユー ウエイト フォー ア フュー ミニッツ？

生徒：まずは広島県T.Hさんの質問から。オンラインゲームをプレイしているときに、トイレに行きたくなるというのはよくあることですよね。「勝手に席を外すと失礼なので、ひと言断って行きたい」とのことですが……。

ウィリアム：そんなときはこんな感じで話すといいね。少なくとも「Can you wait a few minutes?」と言えば、相手は事情を察してくれると思うよ。

Q.2 気にしないでいいよ。よくあることだから。

A Don't worry. It happens all time.

（発音）ドント ウォーリー。イット ハプンズ オールタイム。

生徒：おつぎは、大阪府EXさん。『Halo 2』とかで間違って味方に倒されたときとかに、「I'm sorry.」なんて言われるケースもありますよね。

ウィリアム：不可抗力はつきものなので、相手が謝ってきたら、「Don't Worry.」と答えてあげるのがいいね。

生徒：「Top Spin」などの協力プレイで、ミスをしてしまったときの受け答えとしても使えるかもしれませんね。

Q.3 そのボールはオレに任せろ！

A It's mine!

（発音）イッツ マイン。

生徒：「Top Spin」絡みでいうと、山梨県KAさんのお便りがありますよ。「ダブルスをしていて、自分がボールを打ちたいときのフレーズを教えてください」というものです。

ウィリアム：そんなときはこんな感じで。「I got it!」とかでもいいよ。逆に相手に任せるときは、「It's yours!」だね。プレイの最中は時間がないので、簡潔を心がけよう。

Q.4 そのキャラはあなたのいちばん強いキャラですか？

A Is this your best character?

（発音）イズ ディス ユア ベスト キャラクター？

生徒：格闘ゲームの質問も多く寄せられているのですが、まずはこちらから。埼玉県オヤジさんです。いまプレイしているのが、相手のいちばん強いキャラかというのは気になるところです。

ウィリアム："character"を"fighter"に置き換えてもいいね。キャラが男だったら"guy"というのもありかな。

生徒：「持ちキャラで闘いましょう」（山口県/ROBO-JAM）という場合は？

ウィリアム：そういう場合は「Let's fight for real this time using your best character.」と言うのがいいね。

生徒：本気の闘いが期待できそう（笑）。

Q.5 その連続技はどうすればいいのですか？

A How did you pull off that combo?

（発音）ハウ ディッドゥ ユー プル オフ ザット コンボ？

生徒：おつぎも格闘ゲームをプレイ時に使うフレーズです。東京都の田尻さんから。見たこともないような連続技を食らうと、どうやって操作すればいいのか気になるところですよね。

ウィリアム：格闘ゲームというと、伝統的に日本人が強いけど、欧米でも好きな人は多いからねえ。そんな場合は、こんなふうに聞いてみよう。交流の機会も増えるかもしれないよ。

Q.6 そういう態度はよくないと思うな。

A You sure do have an attitude problem!

（発音）ユー シュア ドゥー ハブ アン アティチュード プロブレム！

生徒：「ごくまれにマナーのよくないプレイヤーがいて、そういうときに注意したい」という愛知県GAMES BONOさんからのリクエストです。

ウィリアム：基本は相手にしないのがいちばんなんだけど、どうしても相手が目に余る場合はこんなフレーズを使ってみよう。少しキツめの表現になっているけれど、態度が悪いやつにはきっちり言うくらいでいいだろうね。

Q.7 朝までゲームをやり込もう！

A Let's pull on all-nighter tonight!

（発音）レッツ プル アン オールナイター トゥナイト！

生徒：最後は愛媛県の猿飛サスケさん。こんなフレーズを気兼ねなく使えると、海外の方との交流もかなり深まっているということですよね。

ウィリアム：例示したものは、「朝まで遊ぼう」くらいの言いかただけど、そこには"やり込もう"という意味も込められているんだ。ゲーム以外のシチュエーションでも応用可能だね。

生徒：どんどん交流してほしいですね。



英単語で紐解くアメリカゲーム文化 "Game Rental"

アメリカにあって、日本であまり見かけないゲーム文化と言えば、やはり"Game Rental（ゲームレンタル）"。アメリカではゲームレンタルがかなりポピュラーで、多くの人が利用しています。ゲーム1本を買うのはアメリカ人にとってもかなり高価なので（50ドル程度）、レンタルでどんなゲームか確かめるわけです。料金体系はまちまちですが、3〜4日借りられて5ドルというのが一般的です。ゲームレンタルがあるために、アメリカのゲームは難易度を高めに作ったり、複雑なゲーム性にしたりもする傾向もある。そういう意味では、いまのアメリカ産ゲームは、ゲームレンタルという文化のうえに築かれているという一面はありますね。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集

みなさまからのお便りがなによりの励み（！）というこのコーナーでは、引き続き教えてほしいフレーズや単語などを募集中です。知りたいアメリカのゲーム文化なども募集しております。採用者にはお好きなXboxソフトをプレゼント！　はがきに、①住所、②氏名（誌面掲載時のペンネームも）、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先「教えてベイカン先生」係まで。

MY Xbox Game Life

新しめのXboxタイトル1本を、主観重視でインプレッション！ ゲーム選びの参考にどうぞ。また、古きよきゲームもピックアップしてお届け。

操作性と練り込みこそがアクションの根幹だ！

『メタルウルフカオス』との出会いは、発売まえに編集部で動いていたのを見たのが最初だった。ひと目見るなりピンときたが、その時点で私は、このゲームに対してほとんど知識は持っていなかった。あの「O・TO・GI」シリーズを手掛けたスタッフが制作したのを知ったのは、本格的にハマり始めてからのことである。

本作にはさまざまな魅力がある。大統領と秘書との掛け合い、日和見なジャーナリズムなど、ツッコミどころは満載。街を壊しまくる爽快感も、ほかの作品では体験できないインパクトがある。しかし私としては、本作のアクションとしての完成度の高さこそが最大の魅力であり、アピールしたいポイントだ。

プレイしてみて最初に気づくのは、操作性が非常に優れているということ。アクションゲームを好む私は、操作面がしっかりしていないとどうにも馴染むことができない。しかし本作は動きにむだがなく、ブースト移動、踏みつけアクションなど、じつにスムーズに動く。

アクションゲームの基本はシナリオでもキャラクター設定でもなく、プレイヤーの操作性にある。ここがしっかりしていないとすべてが揺らいでしまうし、プレイヤーに不快感を与えることになる。しかし本作の操作は非常に快適で、そこに作り手である開発スタッフの優秀さが顔をのぞかせている。私はそれを体感したとき、この作品はきっと自分を満足させてくれる、と確信をもった。

その完成度の高さは、あらゆるところにうかがえる。100を超える武器の多さにもかかわらず、どれもが魅力的で、それなりに使いこなすことができるのはすごい。ベースとなるエンジンがあったにしても、これだけの武器の数を作るには手間がかかる。こだわりがなければできないわけで、これには脱帽するしかない。

またミッションを進めていくにあたって、ひとつの武器だけで進めないようにしっかりと作られているのも好感が持てる。敵の種類やミッションに応じて、武器の使い分けを考えていかないといけないのだ。これは、ロールプレイングゲームなら簡単なことである。単純にダメージを食らう、食らわないと決めていくだけでいい。しかし実際に弾が3D空間を飛んでいくアクションゲームでは、プレイしながらひとつずつ調整していく必要がある。このような作業をていねいに行っているからこそ、爽快で納得感のあるアクションが可能になっているのだ。

細かい部分まで作り込まれているということは、ゲームの評価設定にも現れている。1周クリアーするとRECORDが出現し、そこに評価ランクが表示される。クリアーまでに要した時間や、食らったダメージ、さらに踏みつけ破壊数までもが評価されるのだ。この評価基準は、完成バージョンで作り手がやり込まないと設定できないはずだ。

この評価基準の存在は、クリアーしたプレイヤーに対し、さらにやり込む要素を十分に提供している。



METAL WOLF CHAOS

メタルウルフカオス	[illegible]アクション
フロム・ソフトウェア	フロム・ソフトウェア
発売中（2004年12月22日）	7140円（税込）
HDTV、5.1ch	[illegible]
DL・SR	15歳以上
12ブロック	―

すべての項目でSランクを取得するには、マップを覚え、あらゆる武器に精通していなければならない。

近年は、ゲームはとにかくボリュームがなければいけない、という風潮がある。しかしストーリー重視のゲームと、アクションゲームとは同列に語ることはできないのではないか、と私は思う。アクションゲームはただ長ければいいというものではない。特定のフィールド内で、どれだけプレイスタイルが進化し、充実するか、ということも非常に重要な要素なのである。

本作は驚くようなアイデアこそないものの、操作性のち密さと、ゲームバランスの調整は群を抜いた完成度をもっている。だからこそ、やり込むプレイが苦痛にならず、楽しい作業にできるのである。このように見た目だけでなく、"プレイした感覚が楽しい"ゲームはもっともっと、評価されてしかるべきだと思うのだ。（ライター：石井ぜんじ）

思い出の1本

NINJA GAIDEN

- ●ジャンル　アクション
- ●発売日　発売中（2004年3月11日）
- ●発売元　テクモ
- ●開発元　Team NINJA
- ●価格　7140円（税込）
- ●システム対応　5.1ch　HDTV
- ●Xbox Live　DL　SR

ハイスコア争いが熱かった！

アクションといえば、これまたハマったのが「NINJA GAIDEN」。対戦格闘ゲーム以上の優れた操作性とスピーディーな動きは、まさに新時代アクション。殺るか殺られるかのシビれる感覚に、思わず熱い血をたぎらせたものである。

第1回マスターニンジャトーナメントにはもちろん参加。稼ぐうえで盲点となるポイントをいくつも暴き出し（あくまでルールと倫理の範囲内で）、上位にランクイン。しかし惜しくも、世界トップには届かなかった。その直後、知人の真瑠世氏と情報交換して彼の点効率に驚愕。自分のシステム解析と彼のやりこみ、両方あわせれば実質的に世界一だったねと、お互いのプレイスタイルを確認したのは楽しい思い出だ。

やはりアクションゲームって、とことんやり込んでこそ深い味わいが出てくるもの。シナリオどおり遊ばせてもらっているゲームと違い、どこかに自分を表現できる部分が潜んでいる。こんなレベルの高いアクションが遊べるのも、Xboxのハードパワーと作り手の意欲のたまものだと、つくづく思うところだ。

Xboxを愛するファンのためのページ！

Xbox コミュニティーライフ

Vol.7

なぜXboxを愛するのか…… そこにXboxがあるからさ(!) という熱心なファンのためにお届けする愛のページ。今回も、清水楓 [illegible]

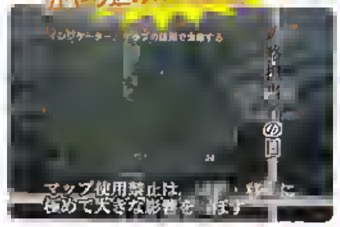
Xbox掲示板

Xboxユーザー必見(!)のファミ通WaveDVD4月号

2月28日発売のファミ通WaveDVD 4月号では、"やり込みKING"のコーナーにて『トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー』を収録。単独行動やノーダメージなど、超高難易度でゲームをクリアーするユーザーのプレイぶりが紹介されているのだ。そのやり込みぶりは、Xboxユーザーなら必見！

ファミ通WaveDVD 4月号
2月28日発売予定 定価：980円[税込]

ゴーストリコン：アイランドサンダーがやり込みKINGに収録!!



↑鬼縛り制約でゲームをクリアー！ やり込み期間は半年で、失敗した回数は1000回以上とか。本誌攻略担当マンモス丸谷も出演！



人気アイドルの清水楓さんがXboxビデオチャットを満喫!!

このたび本コーナーにて、Xboxのよさをアピールしてくれる愛のPR担当が決定！ 人気アイドルの清水楓さんだ。写真集やDVDなどを多数リリースする彼女、じつはゲームもかなりお好き。就任そうそうユーザーの方とXboxビデオチャットを体験し、その楽しさを広めていたのだ。今回、清水さんとのビデオチャットを体験した埼玉県・あぐりさんは、「映像や音がとてもクリアーで、ものすごい親近感がありますね。これからもプライベートとかで活用していきたいと思います」とのことだ。清水さんとのボイスチャット希望者は引き続き募集中だぞ。





清水さんのインプレッション！ Xboxビデオチャットは楽しい◆

Xboxビデオチャットは最初に想像していたよりも画面がクリアーでびっくり。まるでテレビ電話みたいですね。いろいろと画面が加工できるのも楽しいところです。家庭用ゲーム機でこんなことができるなんて、オドロキです。

清水さんとのチャット希望者募集！

「RPGや落ちゲーが大好き！」という清水さんとXboxビデオチャットを希望する読者を引き続き募集しています。希望者は以下あて先までどうぞ。

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「清水さんとチャットしたい」係まで

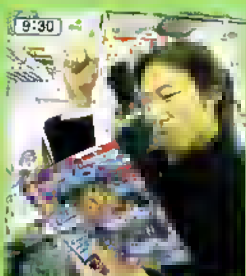
セガ逆襲 ジャック企画

写真でみるセガのお仕事！ ～宣伝部PRチーム橋本氏の場合～

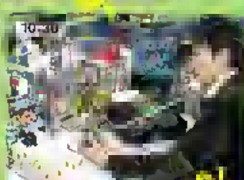
先月号でセガPRチームとのフットサル対戦に敗れてしまったファミ通Xboxチーム(なんと、0対6の惨敗！)。本コーナーでは負けた約束として、セガにページを提供することに……。そこでセガの出してきた提案は、何とPRチームきっての伊達男、橋本賢一氏の1日を追いかけろというもの。「なんでそんなことを!?」と不満タラタラで取材を開始した本誌記者だったが、そこで見たのは、橋本氏のXbox三昧の日常だった！ Xboxへの愛、しかと見届けました！



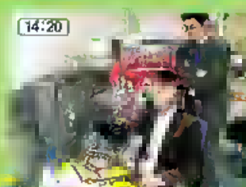
橋本氏プロフィール
セガ、コンシューマ事業部宣伝部 PRチーム所属。フットサルや野球などを愛する。



←朝の通勤ラッシュに揉まれて [illegible] のは、なんとファミ通Xbox

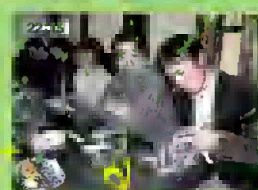




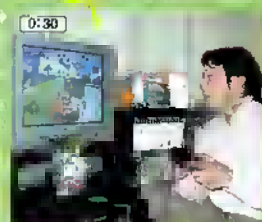












Xboxイチオシ SHOP @ファミ通Xbox

第2回 ベスト電器・札幌駅西口店 ビックカメラ 札幌店

Xboxのソフトを買うならココがオススメ!

Xboxに積極的に取り組んでいる全国のゲームショップを取り上げていくコーナー。今回はXboxの売り場がアツイ、北の大地の2店舗を紹介する。道内のXboxファンならば、立ち寄らないわけにはいかない!

ベスト電器・札幌駅西口店
確かな判断に裏打ちされた他店にはない品揃えを心がけて

札幌駅西口出口すぐのところに位置するベスト電器・札幌駅西口店がXbox関連で心がけているのは、ほかの店にはない品揃え。「他店では積極的に取り扱わないソフトでもきっちり揃える、というのはつねに意識しています。本部がそんなに評価していないタイトルでも、ぼくらのほうで"いける"と判断したら、大目に仕入れることにしています」と話してくれたのは、ゲーム担当の佐川恵一さん。最近の例では『FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly』を多めに入荷することで成功したとか。それだけ自信の仕入れをできるのも、確かな目利きに裏打ちされてのこと。とくに最近は人気も高い"洋ゲー"の在庫は充実している。「それは、売り場に洋ゲー好きがいるのと、私自身アメリカへの留学経験があって、そのころの友人から、海外のゲーム情報が頻繁にもたらされるのが大きいですね」(佐川)。近隣の洋ゲー好きは、ベスト電器に集まるという雰囲気ができているよう。「Xboxには良質のタイトルが多いので、これからもしっかりと取り扱っていきますよ」と結んでくれた。



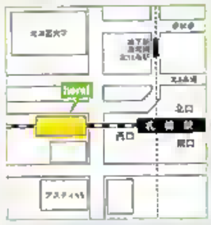


1「道内でも屈指の品揃えを誇ります」(佐川)というXboxの売り場スペース。
2 洋ゲーはとくに充実している。まさにいまのXboxにマッチしていると言えるだろう。
3 ポスターなども積極的に活用する。こうしたプロモーションが地道な効果を結ぶのだ。
4 アピールしたいゲームソフトは試遊台で展開する。



ゲーム担当
佐川恵一さん

正直、Xboxはマーケット的にはあまり大きくはないのですが、いいゲームをコンスタントにリリースしてくれるので、確実に購入してくれるユーザーの方が多いですね。リピーターの比率が高いと言いますか……。今後もそういったユーザーを大切にしつつ、ハードの限界に挑んだ良質な作品に期待したいところですね。

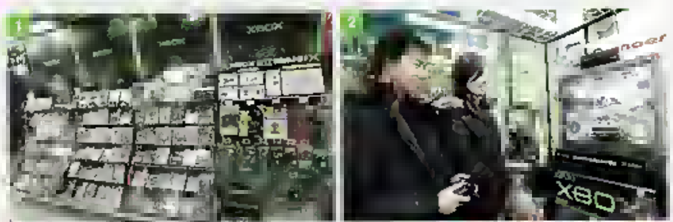


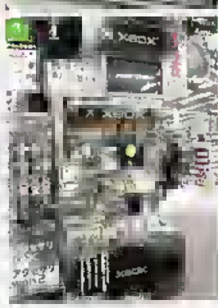
店舗案内 ベスト電器・札幌駅西口店

北海道札幌市北区北6条西5丁目1-12
ACCESS■JR、市営地下鉄札幌駅西側出口向かい
TEL■011・223・4351
営業時間■午前9時~午後9時(年中無休)
URL■http://www.ebest.co.jp

ビックカメラ 札幌店
Xboxのよさを3台の試遊台などで積極的にアピール

"ショッピングは最大のレジャー"と位置づけているビックカメラ札幌店。売り場でいちばん目立つのは、3台もの試遊台だ。そのうちの1台は5.1chサラウンドに対応しており、全国6店舗のビックカメラをつないでのXbox Liveも体験可能となっている。まさに、Xboxの魅力を伝えるには申し分のない環境と言えるだろう。ゲーム担当の細山祐一さんによると、「うちはXboxの専属スタッフをつけているのですが、スタッフの説明を受けながら試遊台でプレイしていただくと、本当にXboxのよさをわかっていただけるようですね。売上も驚くほど伸びていますよ」とのこと。「北海道では、Xboxの認知度はまだまだという部分はあるのですが、逆にそれだけ伸びる余地があるということでもあります。売り場のいちばん目立つところにXboxのディスプレイを置くことで、浸透度をどんどん深めていきたいです。また、それに応えていけるだけのポテンシャルを持っていると思います」(細山)。最後に細山さんは「2005年の北海道はXboxがアツイですよ」と心強く断言。







1 欠品でもない限り、在庫は絶対に切らさないという。
2 5.1ch & Xbox LiveでXboxの魅力を余すところなく堪能。
3 売り場内の一等地(?)にXboxをディスプレイ。
4 モニターでゲームの映像を見せるなどの心配りもニクイところ。
5 手書きのPOPを用意してのアピールもかなり効果的だ。



ゲーム担当
細山祐一さん

Xboxはしっかりアピールしていけばちゃんと売れるので、やりがいがありますね。「Xboxがここまで売れるのか!?」という、うれしい驚きがあります(笑)。ソフトもクオリティーの高いものが揃っていることも一因としてあるのでしょう。ただ、ソフトの本数がほかのハードと比べて少ないので、どんどん出してほしいです。



店舗案内 ビックカメラ 札幌店

北海道札幌市中央区北5条西2-1
ACCESS■JR、市営地下鉄札幌駅
TEL■011・261・1111
営業時間■午前10時~午後9時(年中無休)
URL■http://www.biccamera.com/

あとがき 「Xboxにはリピーターが多い」というのが、両店舗ご担当の共通したご意見。それだけXboxには熱心なファンが多いことの証明でもある。さて、本コーナーとリンクしたXbox公式サイト'Xboxイチオシ SHOPマガジン'では、またひと味違った角度から両店舗を紹介しているので、ぜひ一度ご覧あれ。⇒http://www.xbox.com/ja-jp/channel

編集長日記

THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF

～ある日、あと。～

••● Vol.12 ●••

アンケートハガキにあるご意見・ご感想欄から、そのいくつかを紹介しつつ質問にもお答えしちゃうぞ第3弾！

アンケートハガキから、皆さまのおたよりにお答えします！

では、早速おたよりを紹介していこう。

●「Fable」の記事で、リプレイの文章が凝っていてとてもおもしろかった。続きが読みたいです！　ぜひ！（大阪府 A.M）

●「キングダムアンダーファイア」をやっているんですが、けっこう難しいです。なので、攻略はとても助かりました。欲を言えば、もう少し詳しくしてほしかったです。今後の攻略を期待しています。

（群馬県 ラブンティー）

このふたつの記事は反響が大きかった。「キングダムアンダーファイア」は比較的難易度の高いゲームなので、攻略情報は役に立ってもらえたようだ。今月号では開発者インタビューも行っているので、そちらのほうもじっくりと読んでほしい。

販売本数そのものはそれほど大きな数字ではないが、初回出荷分はあっという間に売り切れたそうだ。本誌でも引き続き追いかけていく予定なので、ゲームのほうもあせらずにじっくりと楽しんでほしい。

そして、ちょっとヘンなノリ（?）の記事が大ウケなのが「Fable」だ。このゲームならあんな雰囲気の記事にしたいから、だったらアイツに書いてもらおうかなあ……ということで、とあるライターに頼んだのだが、これがドンピシャリにいい感じになった。本人もかなり楽しみながら記事を書いている。これで、ゲームもそこそこ売れてくれるとうれしいのだが。今月号では発売直前ということで8ページにわたってじっくりと紹介している。興味を持ったらぜひ遊んでみてほしい。

●XboxイチオシSHOPの記事には感動しました。まだあんなに気合いの入った店があるなんて……。うちの近所は、新作すらまともに入荷しない店ばかりでお手上げです。

（佐賀県 TAKE）

●Xboxショップの扱い企画はよいと思うのですが、東京のショップを紹介しても意義が薄いのでは、という気がします（初回だからかもしれませんが）。本来、ショップがないという人は地方だと思いますので、次号に期待します。（愛知県 8本足）

●XboxイチオシSHOPで大阪の店を紹介してください！（大阪府 EX）

●XboxイチオシSHOPで京都市内の店を教えてほしいです。（京都府 RAIBEN）

Xboxオフィシャルサイトと連動する形で先月号から"Xboxイチオシ@ファミ通Xbox"というコーナーを始めた。早速、「うちの地域でもやってほしい」という要望をたくさんもらった。本当にありがとう。とりあえず、各地域をぐるりと回っていく予定なので、気長に待っててもらえれば、と。

また、「うちの近くのショップは、Xboxタイトルが比較的充実してるよ」なんていう情報があれば、ぜひ教えてほしい。

●最近、ボクがXboxを薦めた親友がXboxを手放してしまいました。理由を聞くと「Xboxは今後、いいゲームが出ないから」だそうです。次世代機が話題になりがちですが、現世代のXboxにももっともっとがんばってほしいです。そして、次世代機ではこのような現実を生まないでほしい。PS3と並ぶ……いや、追い抜くくらい、次世代Xboxは売れてほしい！（兵庫県 Namuku）



←2月は記事も何度か担当した「～リパブリックコマンド」をゲット。途中までしか遊んでいないし、本誌攻略記事を参考に(笑)、少しずつ進めていこうかな。音声&テキストすべて日本語化されているのもいい感じ！



➡3月は何はともあれ『スパイクアウト』を予約済み。ゲームミュージックマニアとしては、もちろんサントラも！「Fable」は悪バージョンをちゃんと遊んでいないから、そっちを家でじっくり遊びたいんだよなあ。

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

編集長になったのがちょうど1年まえ。「もうすぐ「TFLO」が出るからそれにかけるぞ！」と盛り上がっていたっけ(涙)。次世代Xboxで開発再開！ってどうでしょう？　本誌編集長。

[今月の一枚！]



「キングダムアンダーファイア」の取材で韓国に行ったら、格闘技観戦を楽しめるレストランなんてのがあった。キックや総合などの試合があり、観客は大熱狂！

現在、発売が予定されているタイトルで、「遊んでみたい！」と思わせるものがなかった……ということですよね。ホント、もったいないよね。ゲームを遊ばなくても、DVDプレイヤーとしてもかなりいい性能だし、音楽CDを本体のハードディスクに録音することだってできるし、ゲーム以外のことも楽しめるから、もう少し待っていてくれてもよかったのにね？　タイトルもかなり絞られてきているので、それを見たうえで判断したのであれば、ある意味しょうがないかなあ、とは思うけど。でも既存タイトルでも十分楽しいし。機会があれば、ぜひもう一度Xboxユーザーに戻るよう、お願いしてみてください！

●編集長日記などを読んでいると、Xboxのこのさきが暗いような印象もありますが、Xboxは家庭用ゲーム機最高のスペックなだけに、どでかいタイトル期待せずにはいられません。（例：ガンダム　かなり希望！）

（静岡県 P.N.D）

いやいやいや、決して暗くはないよ！　たしかに新作タイトルは去年と比べて減るけれど、そのぶんしっかりしたタイトルばかりになりそうだし。ただ、話題は少しずつ次世代Xboxになっていくんじゃないかな。

●新作ソフト発売スケジュールを見ていると、だんだん数が減っていくなあ、と思う今日このごろです。次世代機もいいけれど、現行機のタイトルをもっと増やしてほしいものですね。（栃木県　雅&大）

そうなんだよね。だいぶ少なくなってきたなあ、っていうか。でも、まだ未発表新作はあるから大丈夫！　次号もちゃんと"緊急速報"として初公開できるタイトルも控えておりますぞ！

●40代の女性会社員です。まわりは誰もXbox Liveなどやっていないので、Liveでフレンドになった青少年とワイワイやってます。めぐまれないオバサンゲーマーにどうかプレゼントを!!（埼玉県 E.N.）

オンラインゲームは性別や年齢など関係なく、みんなで遊べるところがじつにすばらしいよね！　ボクも世界初のアーケードゲームと言われている「PON」からのオヤジゲーマーだけど、地味にがんばっていきたいと思います。

といったところで誌面が尽きてしまった。来月号からいろいろな動きをお知らせできそうな予感もする（あくまで予感）。これからもファミ通Xboxをよろしく！

もうヒトコト！

まだ関係各所と調整中なのだが、もしかしたら近々の号で"特別"な付録を用意することができるかもしれない。現時点では詳しい内容をお伝えできないのが残念なのだが、実現可能となったら次号で何らかの発表ができるはず。これまでも似たような（?）付録があったので、だいたいどういうものか想像つくかもしれないけど、まだ正式決定ではないのでちょっと待ってて。次号で何も発表がなければダメになったんだな、と思ってください(涙)。

シュミコラム

この号が出るころは終わっているPRIDEと三冠&IWGP戦。今年のプロレス格闘技界がどれだけ盛り上がるかは、この2大会にかかっているような気がする。前号で「ジンキ：エクステンド」イイ！と書いたのだが、原作ファンの評判はイマイチなようで。確かにいまの展開はわけわからん。というか「舞-HiME」が壮絶な展開に(涙)。

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP 10

■北海道
ワーク21 春光店／ボスフール江別店／
ボスフール帯広店／ボスフール北見店／
ボスフール函館店／ボスフール永山店／
ボスフール登別店／ボスフール室蘭東店／
根室店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
トミー 弘前店／八戸店／三沢店
ないすな 駅前店／十和田店／中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
一休さん ビブレ ジャスコ秋田店
TVゲームショップアーク21 秋田ラティ店
ブックシティピア サンウェスタ館
めにとん堂 本荘東店
■岩手県
COMG! 盛岡ホワイト店
TVゲームショップワーク21 一関ラティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉イトーヨーカドー店／古川店／
富谷店／岩沼店／はっぴい館／古川店／
大和町店
TVパニック 佳店
ベスト電器ハル ヤオチュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビブレ 酒田サティ店
ウキウキ敦太郎 鶴岡駅前店／寒河江ヤマザワ店／
山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店／寿町店
■福島県
ワイワイ区 ドキドキ冒険島 東郷店
一休さん 郡山リオグランデモール店／
ビブレ 会津サティ店／
ビブレ いわきサティ店／
ベイシア 会津店／ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
TVゲームショップワーク21 福島ラティ店
ブックトップ 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア 小千谷店／
ベイシア 新潟東店
エムダッシュ
COMG! 荒川店／赤渡川店／小千谷店／
亀田店／空港通店／小出店／五泉店／小針店／
三条四日町店／見附店／水原店／田上店／
中央店／新津店／新津駅前店／白根店／
六日町店／吉田店
ゲームエンタメステーション 試品堂
マジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション 加茂店／三条ビッグ店／
白根店／新三条店／本店
スノック 長岡大島店／長岡駅前店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
ウエストウッド 飯田店／茅野店
一休さん ビブレ 飯田サティ店／
ビブレ 上田サティ店／ベイシア 飯山店／
ベイシア 佐久店／ベイシア 中野店／
ベイシア 伊那店／ベイシア 更埴店
エイデン 大町店／諏訪店／飯田インター店／
下諏訪店／諏訪インター店／松本寿台店
ソフトハウスTOM 長野店
テクノプレイス アップルライン店
トム 伊那店
ノジマ 篠井店
ブックハウスいいじま 本店
■群馬県
一休さん ベイシア 藤岡店／ベイシア 安中店／
ベイシア 伊勢崎店／ベイシア 大間々店／
ベイシア 前橋店／ベイシア 渋川店／
ベイシア 渋川こもち店／
ベイシア 富岡モール店／ベイシア 月夜野店／
ベイシア 高崎店／ベイシア 新田モール店／
ベイシア 桐生店／ベイシア 吉井店
ウウム 太田店／太田東店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 新井店／高崎店／上並榎店／
新町店／伊勢崎中央店／笠懸店／高崎町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文真堂書店 前橋店／前橋北店／渋川店／
大泉店／大胡店／大間々店／笠懸店／片貝店／
上大島店／上福島店／上中居店／上星店／
倉賀野店／小出店／小倉町店／境店／
新保店／新町店／高崎店／玉村店／
富岡店／藤岡店／前橋町店／広瀬店／箱田店／
前橋田店／吉井店
ヤマダ電機 リングス新町店
ゆうあいらんど ドキドキ冒険島 藤岡店
■栃木県
あおい書店 ドキドキ冒険島 真岡店
一休さん ベイシア 大田原店／ベイシア 烏山店／
ベイシア 鹿沼店／ベイシア 宇都宮店／
ベイシア 矢板店
ウウム 足利店／足利南店
三省堂 今市店／真岡店
サンスウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店／佐野店
ブックランドアレックス
文星堂書店 東店／八幡店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア 神栖店／ベイシア 下館店／
ベイシア 玉造店

Jack 取手店
トイズ・らん 総店
TVパニック 竜ヶ崎店
ブックトップ 下館店
U・らんど 石岡店
■埼玉県
一休さん ベイシア 吉川店／丸広 入間店／
丸広 上尾店／丸広 川越店／丸広 坂戸店／
丸広 東松山店／丸広 飯能店
オブリティ 上尾店
黒田電器 BOOK館店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームステーション 熊谷店／加須店／
八潮店／春日部店
ゲーム天国 草加店
ゲームデー ピエロ
さくらや 川越西口駅前店／大宮東口駅前店
タイムクリップ 小川店／大宮店
ドキドキ冒険島 大井町店／新川口店
ノジマ 蕨店／大宮店／越谷店／所沢本店／
NEW上尾店／新所沢店／三芳店／吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 大宮店／入間店／
春日部店／川越新宿店／北本店／狭山店／
鴻巣店／坂戸店／狭山台店／狭山台店／
杉戸店／千間台店／鳩ヶ谷店／秩父店／
鶴ヶ島店／所沢店／新座店／東松山店／
新座店／ふじみ野店／本川越店／吉見店
文真堂書店 熊谷店／狭山入間店／男衾店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 熊谷ブロウドーム店
ミルキー2 越谷店
ミルキー3 鶴ヶ島店
■東京都
ウール 吉祥寺店／本町店
AZ Market 町田店／立川店
おもちゃの王国
カ・ディスカウンター 東小金井店
KIMラウチ TVゲームクロウ
キムラヤ 町田店・1Fゲーム
黒田電器 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／
町田店
ゲームチャンス 吉祥寺店
ゲームステーション 砧店／西荻窪店／
竹ノ塚店／竹ノ塚西口店
GAMESマーヤ
コヤマ 井上店
さくらや 池袋東口店／渋谷駅前店／
新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
八王子駅前店
ランジクイ
ジー・ウォン 石神井公園店／富士見台店
スーパー野店
セキド 高島店 ゲーム売場
ソフトランドDuck 多摩大店
ソフトランドGARAGE 吉中山店
ソフトランドぷんぷん 多摩店
大成堂 石神井店／文京店
TVパニック 高島店／蒲田店
東武百貨店 池袋店7階TVゲームスーナー
ドキドキ冒険島 調布店
ノーサイド 田無店／富士見台店
ノジマ 秋川店／昭島店／北千住マルイ店／
国分寺店／小平店／府中店／多摩境店／
中野店／NEW東中野デジタル館／NEW昭島店／
八王子南店／府中店
ハチスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／
池袋本店／渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／
新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ビッグ1
ファミコンショップ桃太郎 蒲田店／町田店／
成増店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小平店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドばば 昭島店／小作店／
羽村店／福生店
ペニーレイン 調布西口店
マジカルガーデン 府中店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション FKII武蔵村山店
ミッキーエンタテイメント シミズ玩具
府中店／大井町店
モトナワールド 昭島店／前店
ももたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口カード館／
新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／
マルチメディア錦糸町店／
マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
アドマック 浦安店
一休さん ベイシア 旭川店／ベイシア 佐原店
おもちゃのおかつや
GAME：ちばんかん 東金店
GAME＆HOBBY キッド
ディスカウニオン ビュウ 館店
ドキドキ冒険島 木更津店／君津店
ネピーランドキューブ
マジカルガーデン 稲毛店
モトナワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん ビルスウェロー 橋本店
おもちゃセンター ナカシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／
東戸塚店／下永谷店／東戸塚店／保土ヶ谷店／

二ツ橋店
スンクコート 横須賀店
さくらや 横浜西口店
ソフトランドBOSTON 横浜西口店
ソフトランドGARAGE 相模原店／新八王子店
ソフトランドぷんぷん 大倉山店／綱島店／
向ヶ丘店／元住吉店
ディスクスユニオンビュウ 湘南台店
テオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲームRIラエティー ピース
TVパニック 藤沢駅前店
テレビっ子 あざみ野店／長津田店
トイるネピー ウカ1館
トイザらス 相模原店／溝の口店／大和店
ドキドキ冒険島 茅ヶ崎香川店／平塚店
ノジマ 愛川店／伊勢原店／寺尾店／藤沢店／
古淵店／相模原店／座間店／港南台店／
鶴見山店／茅ヶ崎店／東名川崎店／
NEW相模原店／NEW厚木店／NEW伊勢原店／
秦野店／藤沢店／湯河原店
ビックカメラ 相模大野店／横浜西口店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 厚木店
ファミコンプラザ ジェイズ
ブックバーン24
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店／
ミッドさがみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン 横浜店／
藤沢店
メディアポリス 横浜関内店／川崎溝の口店／
横浜大船店／十日市場店／相模大野店／
横浜六会店
横浜ラカシー ヤTVゲームスーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／
新横浜駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 相模店／菊名店
■山梨県
おもちゃのイワメセ
おもちゃのマルちゃん
テオデオ 山口店
メジマ 上野原店／甲府店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
エスポット 沼津店／富士店
ゲームショップぴる がりかね本店
TVゲームショップ ドウコンキッズ
スーパーコンプリート 浜松店
テレコムランド 伊東駅前店
ノジマ 藤枝店／藤田店／磐田店／掛川店／
北島店／静岡店／静岡店／沼津店／富士店／
焼津店
PARADE 掛川店／浜松店／静岡駅前店／
浜松店／富士店／焼津店／御殿場店／藤枝店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 清水店／静岡店／富士店／
豊田店／浜松店
ホビッシ 富士店
マジカルガーデン クロスアミューズ清水店／
清水店／千代田店／浜松富塚店
メディアポリス 島田店／浜松店／磐田店／
静岡店／清水店／田子浦ミューズ店／
三島店／浜松店／富士店／清水店／富士宮店／
富士八幡町店／三島店
大和文具 静岡店／三島店／清水店／本店
■愛知県
一休さん 清水屋 犬山店／清水屋 春日井店／
清水屋 小牧店／清水屋 桃ヶ丘店／
ビブレ 春日井サティ店
エイデン 岡崎店／安城店／
豊橋ロールシティ店／小田井ワンダー店／
東大山店／春日井店／知立店／
小牧インター店／宮下店／豊明店／刈谷店／
千音寺アスカーク店／
富士シャンピアポート店／高橋店／田原店／
豊橋店／大治店／豊田南店／豊田元町店／
瀬戸店／豊橋店／岡崎店／本店1F／
メッツ大曽根店
お宝創庫 稲沢店／尾西店
オタキー 新瑞橋店／御器所店／千代が丘店／
中川篠原店／平安通店／六番町店
おもちゃのジャンボ ミスティ店
おもちゃの国 プレーメン
GROOVE1 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム財宝 一宮店／稲沢店／小牧店／
春日井店／西尾店
コンプリート 名古屋4F／向山店
ザウザウ 本店
スーパーコンプマート 大曽根メガタウン／
豊田セルビ／刈谷店
センキ 尾西店
ダンシングベル 一宮店／春日井店／常滑店／
刈谷店／富ヶ丘店
ディスコ 豊橋店
TVゲーム フリタ
宝夢
トップカメラ 本店
ドリームランド 宝明店
ハイパーフォミコング 上社店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ファミーズ 阿久比店／大田川店／柴田店／
知多半田店／豊明店／大府店／東浦店／
中川店／横須賀店／西尾店／半田インター店／
吉木店／名港店
ファミコンハウス茶いけ店
ファミコンプラザ 豊明店／東海店
ホームエレスポ 豊橋店／豊田店
MAG MART 稲沢店／一宮店／扶桑店／
蟹江店／津島店／富田店

マジカル 豊川店／西尾店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮店／
岡崎インター店／岡崎北店／岡崎レスパ店／
刈谷店／蒲郡店／江南店／豊橋店／春日井店／
豊川店／豊田インター店／豊田248店／
碧南店／豊田東店／中川店／安城店／
平針店／前後店／日進店／港店／守山店／
弥富店／ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三郷店／
三郷クウルミナ店／豊田花園店／ノハウ／
はなび店／ベル
ミツワカメラ店
ヤマギワソフト メルクス店
■岐阜県
一休さん 清水屋 関店
エイデン 大垣ベルプラザ店／各務原店／
可児店／岐阜オーキッドパーク店／関店／
高山店／岐阜インター店／羽島店
株式会社スーワン ユーワンス1号
キクヤ ピタ店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店／関店
GNワールズ かがしま店／岐阜店
ダンシングベル 羽島駅前店
ファミコンCP
ファミコンキッズ
ファミコンジャンボル
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜県店／
多治見店
マジカルステーション 各務原店／
クロスアミューズ上八幡店／三重重箱店／
マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルウェロー 鈴鹿サティ店／
ビルウェロー 津サティ店
エイデン 桑名イオンタウン店／鈴鹿店／津店／
名張店／松阪店
ゲーム博士 白子店
スーパーコンプリート 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 久居店／白塚大山田店／
伊勢店／四日市店
マジカルステーション 安濃店／
シェトワ桑名店／シェトワ四日市店／鈴鹿店
■奈良県
一休さん ビルウェロー 西大和サティ店
遊コン 奈良店
■和歌山県
おもちゃキング 和歌山店
キャッツアイ 新宮店
ドキドキ冒険島 和歌山店
マノスケ 和歌山駅前店
■滋賀県
ゲームプラス元気302 膳所店
ハピネス八日市SOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
UGBEAT 瀬田店
■京都府
ワーク21 北大路店
一休さん ビルウェロー 亀岡サティ店／
ビルウェロー 向日町サティ店
株式会社おまだ
ゲーマーズ 京都店
ザウルス 太秦店／桂店／大宮店／大久保店／
伏見店
タカラトーイ 株式会社
ニュータイプ 伊賀／西院店
ファミコンクラブ ピ・ドリーム
ファミザウルス 長岡店／山科店
マジカルガーデン 野田川店
マジカルステーション 西万石店
メディアショップギース 西大路店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ 泉野店／武蔵店／さくらいち洋装店
三洋ジョーシン しとまち店キッズランド
■富山県
GROOVE1 富山吉川店
ゲンキランド 高岡店／大正寺店
三洋ジョーシン となみ店アミュスクエア／
phONE高岡店キッズランド／
phONE富山南店キッズランド
シェトワ 高岡店／黒部店／小杉店／
高岡駅前店／新湊専用店／二口店
ソフトエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲームランド 豊田店
ファミコンガハウス
■福井県
サカイイズミ 福井店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様マカ 武生店
サイトー玩具店 鯖江店
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店／武生店
三洋ジョーシン phONE福井志店キッズランド
■大阪府
一休さん ビルウェロー 布施駅前サティ店／
枚方ビブレ店
キャッツアイ 住道店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップるあにぃ 出戸店／平野店
ランウェスタ
ドラゴンワールドクラブ 天美店／九条店／
堺川店／堺店
なかよし 丸亀店／ホワイティうめだ店
ニシダヤ 茨木店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 高槻店

ホビーアイランド
マメスケ 姫路野中店
メディアCITY 三田店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
遊スン 豊岡店
■兵庫県
ウィーブライド 西脇店
くれよん 宝塚店／西神中央店
クロベェー 江井店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店／伊丹店／
谷上店／日川台店／水道筋店／西明石店
ゲームショップリョビーワン
げーむしょっぷ東京
ドラゴンワールドクラブ 明石店／加古川店／
垂水店／姫路店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸北神店
ファミーズ サンクス大黒店／
サンクス旭町公園店／サンクス本店
ファミコンショップエル
メディアCITY 西宮店／北鈴之宮店／六甲店
メディオ! 伊丹店
モーモーランド 豊岡店
遊スン 加古川店／キャスパ店／豊岡店／
西明石店／姫路店
■広島県
おもちゃキング 安芸津店
ゲームアーク 尾道店／呉店／東広島店／
三原本店／府中店
COMG! 本通店
デオデオ 本店／東広島店／福山本店／本店
TOY＆ゲーム あーく
はとや タカノ橋店
ファミコンウルス 三原店
メディオ! 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 イビア店
デオデオ 倉敷店／水島店
ベスト電器LIMB 倉敷店
メディオ! 倉敷店
遊スン 津島店
■鳥取県
デオデオ 米子店
ファミコンショップオルゴウ 鳥取店／倉吉店
遊スン 米子店
■島根県
デオデオ 出雲店
■山口県
COMG! 周南店
マジカルステーション 防府店／山口大内店／
山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレ店
チームアーク 今里店／観音寺店／屋島店／
高松店／丸亀店
ドキドキ冒険島 ワインポート店
マジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
株式会社ウレイ
TVゲームランドZERO 鳴門店／徳島西店
TVパニック EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク 上町中央店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 安芸店／あとぼや店／
伊野店
■愛媛県
デオデオ 松山本店
トイハウス
ファミコンスーパー2
ベスト電器LIMB 松山本店
■福岡県
キーウェスト 福岡店
株式会社貝塚行進サンリル
駿河屋 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 南ヶ丘店
ゲームアーク 大野城サティ店
ジョイン 福岡新店
デオデオ 下関店／福岡西店／八幡西店／七隈店
TVゲームショップアーク21 戸畑サティ店
ビックカメラ 天神店
ファミコンクラブBCS
ブックターミナル小倉店
ブックマーケット 志免店／宗像店／福間店
ベストソフトタウン 西新店／福岡本店
マジカルガーデン 福岡店
マジカルステーション 大野城店／
八女インター店
メディアナイン 小倉店／城野店
有限会社中間玩具店（OKおもちゃ流通センター大牟田本店）
■佐賀県
キーウェスト 上峰サティ店
イシチ書店 唐津店
駿河屋 鳥栖店／吉野店
ファミコンハウス 伊万里店／唐津店／武雄店
ファミコンワールド 吉野店
マジカルガーデン 佐賀本店／神埼店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保ゲームプラザ 大野店／下京店／
大塔店／日野店
ファミコンハウス 諫早店／島原店
メディアクラブ 大村店
ZING 城山店／時津店／花丘店／長崎店
■熊本県
チャレンジャー 八代店
ファミコンショップサンライト 新外店／
光の森店
BOOKSあんとし メスケ荒尾店

ベスト電器LIMB 宮崎店
マジカルステーション 宮崎店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
ZING 熊本店／長嶺店／八代店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム 日出店
JOYクレシド 下郡店／宮内店
TVチャンプ 竹田店／豊後店／別府店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店／大在店
■宮崎県
デオデオ 宮崎本店
ベストソフトタウン 都城店／日南店／延岡店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 鹿屋店／川内店／
国分店／鹿児島店
がらっぱ堂
デオデオ 鹿児島本店
スーパーラックス 国分店

wanpaku 全店

JUSCO
ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム探険隊 全店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

Wonder GOO 全店

FAMITSU CHOICE ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

『ファミ通チョイス』とは
ファミ通グループが、とくに
おすすめするゲームタイトルです。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

ついに『真・三國無双4』が発売されて、2月発売のファミ通チョイスタイトルが勢ぞろい！　今後の記事予定とともに、3月発売の『ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター』の情報もお伝えしていくぞ！

2月も残すところあとわずか。当然、2月に発売された3本のファミ通チョイスタイトルの攻略記事も佳境に突入！　週刊ファミ通、ゲームの殿堂ページにて掲載が始まった『スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2』。そして、週刊ファミ通とファミ通PS2で大ボリュームの攻略記事が展開されている『デビル メイ クライ 3』。さらに、小冊子にて超絶攻略中の『真・三國無双4』。どのタイトルも、ほかでは読めない至極の情報が満載となっているぞ。また、貴重な最新情報を見逃さないように、3月&4月に発売が予定されているファミ通チョイスタイトルの情報も併せてお届け!!　今後もファミ通チョイスタイトルから目が離せないぞ。

スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2

2/3発売

ゲームボーイアドバンス GBA カートリッジ

バンプレスト　6090円[税込]	
アニメ・ロボット	シミュレーション RPG
バックアップ機能つき	全年齢対象
プロデューサー:寺田貴信	

ロボットたちの熱く華麗な競演

バンプレストのオリジナルロボットが活躍する人気シリーズの第2弾。今作には、武器選択や熟練度、パイロット育成やエースボーナスといった多彩なシステムが新たに導入。幅広いプレイスタイルが楽しめるので、『スーパーロボット大戦』シリーズの熟練者はもちろん、初プレイの人も安心の内容!!



←ラトゥーニとシャイン王女が、力を合わせて敵を討つ!!

今後の記事予定

週刊ファミ通3月11日号から、ゲームの殿堂ページにて全4回の攻略記事がスタート。さまざまな隠し要素を掲載する予定なので、隅々まで楽しみたい人は必読。

人気シリーズの続編が続々発売！

デビル メイ クライ 3

2/17発売

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

カプコン　6980円[税込]		
ファンタジー・バイオレンス	アクション アドベンチャー	ドルビーデジタル5.1ch対応、ドルビーデジタルプロロジックII対応
要361キロバイト	15歳以上対象	プロデューサー：田中剛

スタイルシステムを極めるべし！

新要素、スタイルシステムが取り入れられたことで、プレイヤー好みの戦いかたができるようになった本作。スタイルにはレベルがあり、レベルが上がると個性的で使い勝手のいい固有技が使えるようになるのだ。すべてのスタイルを育てていくのも手だが、レベルMAXの技は格別！　ひとつのスタイルを極めてみるのも、オススメの遊びかたただぞ!!



今後の記事予定

週刊ファミ通3月11日号では、ミッション6〜8を攻略。Sランクに欠かせない知識が満載なのだ。また、ファミ通PS2 3月11日号でも、書き下ろしイラストが表紙を飾っている豪華小冊子で徹底攻略中！　初心者にも安心の親切攻略なので、どんな人にもオススメできる記事内容となっているのだ!!

真・三國無双4

2/24発売

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

コーエー　7140円[税込]（TREASURE BOXは13440円[税込]）		
歴史	アクション	TREASURE BOXには特製名将フィギュア、ω-force監修攻略本、キャラクター設定資料集、オリジナルサウンドトラック、特製キャラクターカード同梱　プロデューサー：鯉沼久史　制作：ω-force
要150キロバイト	12歳以上対象	

究極&濃密小冊子でガッチリと攻略！

ついに発売となった『真・三國無双4』！　注目は、多数の新キャラクターが登場し、より複雑な人間模様が味わえるようになっている"無双モード"。また、ステージクリアー後に任官してくる護衛武将や、付加要素が増えてコレクション性が深まった武器システムなど、新要素が満載だぞ！　ファミ通グループの攻略記事を読みながらプレイすれば、ゲームのすべてを味わい尽くせること間違いなし!!

→濃密攻略でバッチリ覚醒。趙雲さんもオススメの内容。



今後の記事予定

週刊ファミ通3月11日号では、小冊子にて超絶攻略中！　また、ファミ通PS2 3月11日号でも、分厚い小冊子&本誌で大増ページ攻略中!!　週刊ファミ通3月18日号では、すべての隠し武将を公開するので必読だ。紹介映像が収録されているファミ通WaveDVD4月号も見逃せないぞ。

3月発売のファミ通チョイスタイトル！ 今後の記事を見逃すな!!

3/24 発売予定

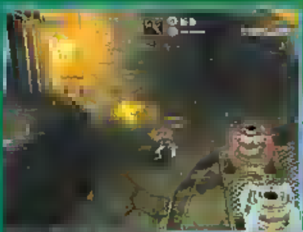
ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン　7140円[税込]
冒険・ファンタジー　RPG　開発：メディア ビジョン
要27キロバイト　全年齢対象

冒険、戦闘の楽しさがパワーアップ!!

西部劇とＳＦ世界を融合した、独特の世界設定が人気の『ワイルドアームズ』シリーズ最新作。今作は、これまでのシステムを一新。フィールド上では、ジャンプやスライディングなど、簡単操作で行えるアクションが大幅に増加。アクションゲームのように、フィールド上を探索できるのだ。また、バトルシステムも進化し、HEX(六角形のマス目)上のバトルフィールドで戦いが展開されるぞ。同HEX内にいる敵を同時に攻撃したり、仲間ひとりに敵の攻撃を集中させるなど、戦略的な戦いが楽しめるのだ。新たなシステムにより新規ユーザーも遊びやすくなっているので、シリーズに捉われずぜひ体験してみて。



↑グッズは、フィールド上に落ちているものをその都度、利用するように変更！

戦略性の高いHEXバトル





今後の記事予定

週刊ファミ通3月18日号と4月1日号では、最新情報を独占でお伝え！　さらに、4月8日号では、ゲームの詳細情報と濃密攻略を特別付録でお届けするぞ。どんなゲームなのか気になる人は、最新映像が収録されている、ファミ通WaveDVD4月号を要チェック!!

予約キャンペーン＆初回生産特典！

キャンペーンポスターやその他の告知物が貼ってあるお店で購入予約をすると、ソフト購入時に先着でプレミアムディスクをプレゼント。ディスクには、プロモーションビデオ集やイラストギャラリーなどを収録予定。また、初回生産版には、設定資料や序盤の攻略情報が掲載される、ファーストガイドブックレットが同梱される予定なのだ！



ファミチョイタイトルを要チェック

4月発売のファミ通チョイスタイトルは3本！

桜咲く春の季節。4月発売予定のファミ通チョイスタイトルは、春の陽気に負けない充実の3本。ここでは、4月発売の3タイトルをピックアップし、各タイトルのゲーム情報をお届けしていくぞ。ファミ通グループの記事をチェックすれば、この3タイトルの情報は完璧です！

Check 1 機動戦士ガンダム 一年戦争

究極の一年戦争体感アクションゲーム『機動戦士ガンダム 一年戦争』。一年戦争で描かれた戦いが、このソフト1本で体感できるというファン待望の作品だ。いよいよ発売日が4月7日に決まり、今後の展開から目が離せないところだ。

一年戦争完全体感



←地上、宇宙、射撃の3タイプのミッションを体感せよ!!

Check 2 天外魔境Ⅲ NAMIDA

日本をモチーフにしたRPG、『天外魔境』シリーズ最新作。発売を4月14日に控え、続々と新情報が明らかに！　注目情報を見逃すな!!

出島を発展させて冒険に役立てよう



←プレイヤーの好みに応じて町を開発できる出島システム。ほかにも新要素が満載となっているぞ。

Check 3 ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ

同時ターン制や傭兵の存在など、新要素が満載の『ティアリングサーガ』シリーズ第2作。ファミ通グループの独占情報を要チェックせよ。

料理を食べると能力値がアップ



←ナルヴィアの街にある食堂。食事を摂れば、キャラクターの能力がアップすることもあるぞ!!

3月以降発売予定のファミチョイタイトル

発売予定	タイトル	メーカー	価格	機種
3月24日発売予定	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	7140円[税込]	PS2
4月7日発売予定	機動戦士ガンダム 一年戦争	バンダイ	7140円[税込]	PS2
4月14日発売予定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	7800円[税込](デラックスパックは14800円[税込])	PS2
4月28日発売予定	ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ	エンターブレイン	7140円[税込](デラックスパックは9975円[税込])	PS2
2005年春発売予定	ドラッグ オン ドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-	スクウェア・エニックス	価格未定	PS2
2005年春発売予定	ファイナルファンタジーXII	スクウェア・エニックス	価格未定	PS2
2005年夏発売予定	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	セガ	価格未定	PS2
2005年夏発売予定	サルゲッチュ3	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定	PS2
2005年発売予定	忍道 戒	スパイク	価格未定	PS2
2005年発売予定	GENJI(ゲンジ)	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定	PS2
2005年発売予定	ワンダと巨像	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定	PS2
2005年発売予定	テイルズ オブ レジェンディア	ナムコ	価格未定	PS2
2005年発売予定	第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ～	バンプレスト	価格未定	PS2

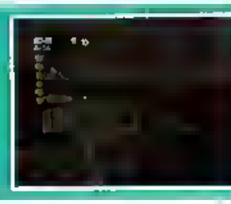
X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは2月18日現在のものです

話題作 Pick Up! マズルフラッシュ（Xboxプラチナコレクション）

発売元：マーベラスインタラクティブ
価格：2940円［税込］



2003年2月27日発売されるや、国産のタクティカルアクションとして注目を集めた同作が、Xboxプラチナパックとして再登場。Xbox Liveで8人まで対戦可能だ。同日には「紅の海 Crimson Sea」（2002年12月12日発売）もお目見え。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2005年3月発売のソフト								
10日	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	アクション	5040円	●		●	15
17日	Fable	マイクロソフト	RPG	7140円	●			18
24日	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	12
24日	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	アクション	3990円				全
24日	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	7140円	●	●	●	15
24日	紅の海 Crimson Sea（Xboxプラチナコレクション）	コーエー	アクション	2940円	●			—
24日	マズルフラッシュ（Xboxプラチナコレクション）	マーベラスインタラクティブ	アクション	2940円	●		●	—
2005年4月発売のソフト								
7日	Xbox Liveスタータキット Halo 2同梱版※	マイクロソフト	—	8190円			●	—
7日	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	アクション	7140円	●		●	未
21日	コンスタンティン	マーベラスインタラクティブ	アクション	7140円				未
2005年5月発売のソフト								
12日	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●		未
26日	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	アクション	6990円	●			15
2005年発売のソフト								
2005年	Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定			●	未
2005年	Kameo : Elements of Power（仮題）	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
2005年	Conker : Live and Reloaded（仮題）	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
2005年	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
2005年	Sudeki（仮題）	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
発売日未定のソフト								
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定			●	未
	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	コーエー	アクション	7140円			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code : Cronus（仮題）	テクモ	未定	価格未定				未
	加奈～いもうと～（仮題）	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく～アイダホホテトの逆襲～	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※Xbox Live12ヶ月基本使用料、Xboxボイスコミュニケータ、ゲームソフト「Halo」同梱

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。

●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●2月は28日までしかなく、今年は発売日が月曜日となるため、年末進行並みに厳しい。しかも『Halo2』本も同時進行ときた。うはは(涙)。あとひと息！（まだ終わらず!?ムネタツ）

●「桶川ストーカー殺人事件―遺言/清水 潔」を読んだ。何かに突き動かされて動く記者と無能な警察。読後のなんとも表現しがたい複雑な感情。とにかく読んでみて。（加藤）

●ああ、『真・三國無双4』が気になる。『3』、『戦国』と"Xbox"でやり込んできただけに、朗報を待ちたいところだが辛抱たまらん。読み込み時間とか、絶対Xboxなんだけどね。（ノリック）

●『Halo 2パーフェクトガイド』完成しました。海の向こうの諸事情で少し遅くなりましたが、そのぶん情報密度はすごいです。付録の映像DVDも必ず一度は笑えます。ぜひとも！（え）

●ラーメンズの神戸公演を観に行きました。日帰りで。相変わらずセンスのいいコントをするなぁと感動。帰りは明石焼きと神戸牛を堪能。神戸牛超ウマ。ちょい高かったけど。（山）

●『ロード・オブ・ザ・リング』3部作のDVD。すべてゴツイほう。買ったまま手つかずです。`LOR休暇`とか貰えませんか、編集長？　ダメですか。そうですか……。（いのふえ）

●2005年に入り、必ず毎週1回以上、コートに通うほどフットサルに熱をあげている。だけど……最近、Xbox編集部の純粋なメンバーが練習にあんまり来ないんですけど！（中目黒）

●フットサルのためにコンタクトレンズをつけたら目の中で破れて出てこないっ!!! 破片を目に入れたままひと晩過ごし、つぎの日に眼科へ。コンタクト愛用者はご用心。（鼻谷）

●フットサルのためにコンタクトレンズの購入を決意するも、お店で尻込み。とてもじゃないけど、あんなデカイものを目には入れられません。コンタクト愛用者を尊敬します。（古屋）

STAFF ON FAMITSU Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀吾
編集長	松井康浩
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木規暁／遠藤栄昭 大塚英行／目黒莉／笠井正彦／新井雄大／稲葉智秋／鼻谷年雄／田口嗣之／吉岡崇一
制作スタッフ	井上圭司／長嶋健光／池田太郎
フォトグラフ	スタジオT／渋谷文康
進行	川合昇／庄野杏／原田昇／釜下敦紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／井氏隆志／鷗團／香渊錦色／雅藤かよこ／佐藤大作 佐和健治／田淵健康／鶴岡八幡／ディスカス／戸塚伎一／ハメコ。／松崎雄一郎 丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／風間新吾／木原誠二／北山貴代／クリエイティブ レイ（池田伊知郎） デザインファクトリー・IN（石場孝太）／フリーウェイ（[illegible]） プラティパス（西田佳子，西沢夏彦，小田原信光）／水川達哉／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川昭広／挙宗樹／安部聡一／梅山道夫 高柳正人／森下和巳／高橋利恵／田山京子／樋口尚子／梅田雅美
雑誌営業	酒井朋寛／室前秀隆／中村直忠
制作制作	青木孝道
マーケティング	上原光信／菊池靖司／堀沢彩
海外特派員	みちよ・パディロ



ファミ通Xbox 2005年5月号は――
3月30日（水）発売
Xbox Live期待の「スパイクアウト バトルストリート」など、充実のタイトル特集でお届け。
予価630円［税込］

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

［イーエスブックスによるファミ通Xbox定期購読のご案内］

①発売日に配達することを保障します（一部地域を除く）
②送料無料です
③支払い方法は、「セブンイレブン前払い」「クレジットカード払い」「ネット銀行支払い」の3種類から選べます
④契約期間は1年限定で、契約が切れるごとに更新できます
⑤最初の申し込みにはインターネット接続が必要で、電話での申し込みには対応していません

イーエスブックス・アドレス　http://esbooks.co.jp

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

◆本誌の内容についてのお問い合わせ　◆エンターブレイン カスタマーサポート 0570-060-555（受付時間 土日祝日を除く 12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp　ただし、ゲームの攻略方法や掲載以上の詳細につきましては一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

エックスプレゼンツ

X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる! 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト 『トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー』

発売元:ユービーアイソフト
ジャンル:アクション



←スニークアクションの決定版が登場。今作はLive対戦も熱い!

3名

2 ゲームソフト 『スパイクアウト バトルストリート』

発売元:セガ
ジャンル:アクション

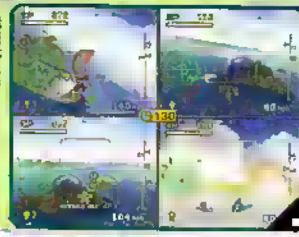


←アーケードの名作がXboxで復活。オンオフともに楽しめるぞ!

3名

3 ゲームソフト 『スーパーモンキーボール デラックス』

発売元:セガ
ジャンル:パーティー

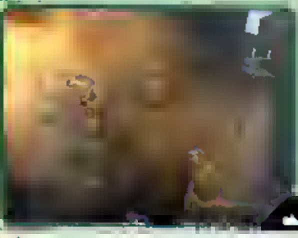


←家族みんなで楽しめる、ほんわかサルゲー。やり込み要素も多い!

3名

4 ゲームソフト 『レッド・デッド・リボルバー』

発売元:カプコン
ジャンル:アクション



←復讐の男、レッドになりきりアメリカの西部劇時代を満喫せよ。

3名

5 サウンドトラック DEAD OR ALIVE Ultimate オリジナルサウンドトラック

提供:テクモ



←これを聞けば、Liveにつながなくても対戦気分を味わえる?

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年4月30日(土)発売のファミ通Xbox '05年6月号にて発表させていただきます。

応募締切 3月29日(火) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.プレイステーション・ポータブル 9.セガサターン 10.ドリームキャスト 11.ゲームボーイ(カラー版含む) 12.ゲームボーイアドバンス 13.ゲームボーイアドバンスSP 14.ニンテンドーDS 15.ワンダースワン(カラー版含む) 16.NEOGEOポケット(カラー版含む) 17.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線 2.ISDN 3.ADSL 4.ケーブルTV 5.光ファイバー 6.そのほか 7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか?
1.毎日 2.週4～5日 3.週2～3日 4.週1日程度 5.月2～3日 6.ほとんど遊ばない 7.遊びたいけど通信環境が整っていない 8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない 9.いずれ楽しむ予定 10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか? 表2から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいメーカーを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	21	攻略X:スター・ウォーズ リパブリック コマンド
2	New Game Cross Review	22	攻略X:アウトラン2
3	緊急速報:コンスタンティン	23	攻略X:メタルウルフカオス
4	4大ゲーム総力特集:Fable	24	攻略X:メックアサルト2 ローンウルフ
5	4大ゲーム総力特集:キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	25	攻略X:プリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース
6	4大ゲーム総力特集:スパイクアウト バトルストリート	26	攻略X:GUNGRIFFON Allied Strike
7	4大ゲーム総力特集:DEAD OR ALIVE Ultimate	27	攻略X:メタルスラッグ4
8	連載:Team NINJA FREAKS	28	攻略X:ファントムダスト
9	特集:Xbox GAME Award 2004	29	特集:ヒットマン:コントラクトやり込み結果発表
10	X SPECIAL:Forza Motorsport	30	連載:Halo2コーナー
11	X SPECIAL:トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	31	新連載:HEY! HEY! Halo!!
12	X SPECIAL:トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	32	連載:海外ゲームMANIAX
13	X SPECIAL:レッド・デッド・リボルバー	33	連載:Xbox Liveで使える英会話講座
14	X SPECIAL:スーパーモンキーボール デラックス	34	連載:MY Xbox Game Life
15	X SPECIAL:CAPCOM FIGHTING Jam	35	連載:Xboxコミュニティーな人々
16	読者コーナー:READER'S box	36	連載:XboxイチオシSHOP@ファミ通Xbox
17	連載コラム:『ファントムダスト』開発日記	37	連載:編集長日記
18	連載コラム:フランス発Xbox事情	38	X Schedule
19	連載コラム:テレビゲーム研究講教	39	X Present
20	連載コラム:欧州気候	40	付録:DEAD OR ALIVE Ultimate&キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～限定シール

表2 購入予定ソフト

1	Unreal Championship 2:The Liandri Confrict	13	スパイクアウト バトルストリート
2	加奈～いもうと～(仮題)	14	戦場の出前持ち
3	CAPCOM FIGHTING Jam	15	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)
4	Kameo:Elements of Power(仮題)	16	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー
5	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	17	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー
6	コール オブ デューティ ファイネスト アワー	18	フィッシングライブ オンライン
7	Conker:Live and Reloaded(仮題)	19	Fable
8	コンスタンティン	20	Forza Motorsport
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	21	MASTER SLAVE
10	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)	22	RUNE BRIO
11	スーパーモンキーボール デラックス	23	レッド・デッド・リボルバー
12	Sudeki(仮題)		

ファミ通Xbox 2月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『メックアサルト2:ローンウルフ』 富山県/大塚賢克 愛媛県/高井宏 香川県/遠山聡
②ゲームソフト『キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～』 宮城県/佐藤三郎 神奈川県/五関健太郎 千葉県/猪原宏光
③ゲームソフト『ウルトラパズルボブル』 富山県/谷口平吉 大阪府/塩田洋二郎 福岡県/山方勝芳
④ゲームソフト『X-MEN Legends』 岩手県/佐々木孝輔 岐阜県/服部一朗 福岡県/渡一樹
⑤サウンドトラック『Halo 2』 神奈川県/熊井健司 神奈川県/飛澤孝則 愛知県/黒柳智紘 (以上敬称略)


跳馬・美女・絶景
Xbox Live™で新たな伝説を走れ。
ドライビングゲームという1つの歴史を創った
「アウトラン」、その正統な後継たる
「アウトラン2」がついに降臨! アーケードそのままの
クオリティ、家庭用ならではの追加要素、
Xbox Liveによる火花散るバトル、
ドライブゲームの最高峰がここに誕生!!
SEGA PRESENTS
OutRun2
OutRun2
○セガ ○ドライビング
○Xbox Live:オンライン対戦、スコアランキング対応
○好評発売中
○希望小売価格 6,800円(税抜)
コレクターズパッケージ
初回生産限定特典:レア音源楽曲(14曲)収録
「OutRun2 Sound Tracks -SIDE B-」・ライナーノート
CERO 全年齢
SEGA
Ferrari
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

ファミ通Xbox 2005 APR. 4月号
特別定価630円 本体600円



FAMITSU-Xbox 2005 APR. 4月号
平成17年4月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀邦
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
enterbrain

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-04
4910078850451
00600